Kuns en Kultuur Graad 4

By:
Siyavula Uploaders

Kuns en Kultuur Graad 4

By:
Siyavula Uploaders

Online:
< http://cnx.org/content/col11088/1.1/ >

C O N N E X I O N S

Rice University, Houston, Texas

Collection structure revised: September 17, 2009
PDF generated: February 6, 2011
For copyright and attribution information for the modules contained in this collection, see p. 121.

Table of Contents

Chapter 1

Kwartaal 1

1.1 Visuele Kuns: Kleur[1]

1.1.1 KUNS EN KULTUUR

1.1.2 Graad 4

1.1.3 PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

1.1.4 Module 1

1.1.5 VISUELE KUNS: KLEUR

1.1.5.1 Aktiwiteit 1 (individueel/groepwerk)

1.1.5.2 Om met die primêre kleure kennis te maak [LU 3.7]

- Trek op ‘n skoon bladsy drie kolomme en skryf die volgende kleure bo-aan: kolom 1 - **GEEL**, kolom 2 - **ROOI**, kolom 3 - **BLOU**.
- Kyk nou om jou rond, in die klaskamer en ook na buite, en probeer soveel moontlik voorwerpe wat geel, rooi of blou is, neerskryf. Kyk byvoorbeeld na wat op Juffrou of Meneer se tafel is, die klere wat hulle dra, in jou potloodsakkie of tas, dit wat voor jou op die lessenaar lê, plakkate teen die muur, enigiets buite die klaskamer, in die lug, ensovoorts.
- Die klas word nou in drie groepe verdeel – ‘n **geel** groep, ‘n **rooi** groep en ‘n **blou** groep. Leerders van die **geel** groep werk dan byvoorbeeld nét met daardie primêre kleur.
- As jy byvoorbeeld aan die **geel** groep behoort, moet julle nou **EEN** lys van al die voorwerpe, ten minste twintig, met julle kleur **geel** maak.
- Trek vervolgens ‘n **kringetjie** om elke voorwerp op julle lys wat ‘n **ligte** geel, rooi of blou (‘n **tint**) is en dan weer ‘n **blokkie** om elke voorwerp wat ‘n **donker** geel, rooi of blou (‘n **skakering**) is.
- Hierdie drie kleure, geel, rooi en blou, word **PRIMÊRE KLEURE** genoem. Al die ander kleure is ‘n mengsel van hierdie drie kleure. Onthou: geel, rooi en blou kan **nie** gemeng of geskep word **nie** – hulle word gebruik om al die ander kleure mee te meng.
- In die volgende aktiwiteit gaan ons leer om die drie primêre kleure ligter en donkerder te maak, maar eers moet elke groep die volgende vraelys voltooi:

1.1.5.3 Vraelys

- Met watter primêre kleur werk julle groep?

[1] This content is available online at <http://cnx.org/content/m25018/1.1/>.

. . . .

- Hoeveel ander primêre kleure is daar? Noem hulle.

. . . .

- Wat noem ons 'n ligter variasie van julle kleur?

. . . .

- Beskryf hoe 'n skakering van julle kleur gekry kan word.

. . . .

- Kyk na die tekening hieronder en beantwoord dan die vrae:

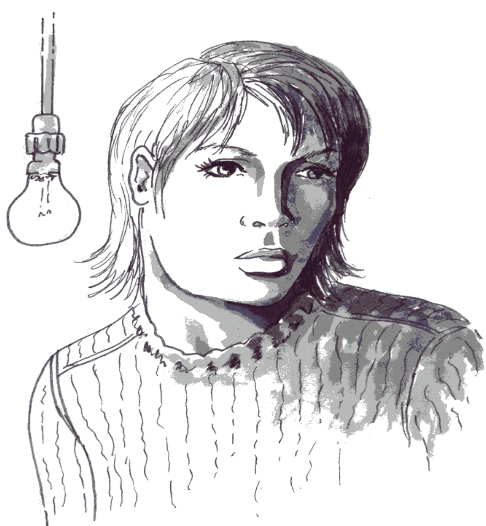


Figure 1.1

a) Waar kom die lig vandaan?

. . . .

a) Aan watter kant van die gesig val die lig?

. . . .

a) As die gesig net met blou geverf sou word, hoe sal jy aandui waar die lig val?

. . . .

a) Hoe sal jy wys waar die skaduwees, weg van die lig, is?

. . . .

a) Noem drie ander voorwerpe in die klas waarop daar lig en skaduwee val.

....

....

....

1.1.5.4 Aktiwiteit 2 (individueel binne groepverband)

1.1.5.5 Om te leer om tinte en kleure te skep [LU3.7]

- Julle gaan voort om in jul kleurgroepe te werk. Gebruik elkeen op julle eie 'n skaal soos hieronder aangedui om die kleur van julle groep eers met wit en dan met swart te meng. 'n Skaal van **tinte** (kleur met wit gemeng) en **skakerings** (kleur met swart gemeng) word dus geskep.
- Die primêre kleur van jul groep word in die middelste blokkie geverf. In die vier blokkies na links word die primêre kleur elke keer met 'n bietjie meer wit gemeng sodat die kleur al ligter word na links (**tinte**). In die blokkies na regs word die primêre kleur weer elke keer met meer swart gemeng sodat dit al donkerder na regs word (**skakerings**).

1.1.5.6 Voorbeeld van skaal

Geel met witte gemeng					Geel met swarte gemeng			
Hierdie blokkie behoort amper wit te wees	Meng nog meer wit by	Meng meer wit by	Meng met 'n bietjie wit by	Primêre GEEL	Meng met 'n bietjie swart	Meng meer swart by	Meng nog 'n bietjie swart by	Hierdie blokkie behoort amper swart te wees

Table 1.1

1.1.5.7 Aktiwiteit 3 (groepwerk/individueel)

1.1.5.8 Om 'n collage te skep [LU 3.7]

- Neem 'n ou tydskrif en skeur al die tinte (lig) en skakerings (donker) van die primêre kleur van jou groep (geel, rooi of blou) uit – soveel as moontlik!
- Maak nou as groep 'n tekening van 'n eenvoudige landskap of natuurtoneel met byvoorbeeld 'n boom, blomme, 'n berg, die son, ensovoorts.
- Gebruik die stukkies papier wat jy uit die tydskrif geskeur het en plak dit op julle tekening om 'n landskap van gele, rooie of bloue te skep. Ons noem dit 'n **collage**.



Figure 1.2

- Vervolgens moet elkeen op 'n skoon bladsy 'n skildery van julle collage-landskap net met geel, rooi of blou, asook wit en swart, verf. Mono beteken **een** en chroom beteken **kleur**. Dit word 'n **monotoon-skildery** genoem omdat daar net een kleur gebruik word. Onthou dat die ligte kleure/tinte altyd wys waar die ligbron, byvoorbeeld die son, is en dat die donkerder kleure/skakerings weer wys waar die skaduwees weg van die ligbron is.



Figure 1.3

1.1.6 Assessering

LEERUITKOMS 3: DEELNAME EN SAMEWERKING

Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

1.1.6.1 Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

3.7 saamwerk met ander en beplan hoe om maskers, handwerk, artefakte, kostuums, plakskilderye (collages) of poppespelpoppe met natuurlike afval- of gevonde materiaal te maak en te gebruik – met inagneming van omgewingskwessies.

1.2 Musiek[2]

1.2.1 KUNS EN KULTUUR

1.2.2 Graad 4

1.2.3 PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

1.2.4 Module 2

1.2.5 MUSIEK

1.2.6 Musiek

1.2.6.1 Aktiwiteit 1

1.2.6.2 Om klankkleur te ondersoek [LU 3.6]

1.2.6.3 Wat is klankkleur?

Probeer die volgende: Almal maak hulle oë toe. Een-een op 'n slag sê 'n sinnetjie (Juffrou kan aandui wie). Die res van die klas moet probeer om die spesifieke leerder te herken aan sy stem!
Elke persoon klink anders - elke persoon het sy eie klankkleur/timbre!

Figure 1.4

Stap 1

Sing die lied *Rooi, Geel, Blou*.

[2]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25056/1.1/>.
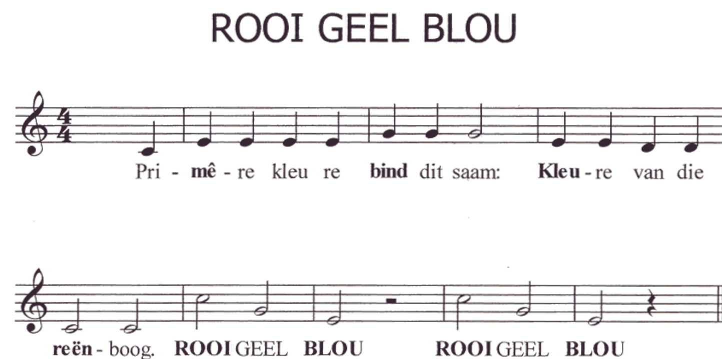


Figure 1.5

1.2.6.4 Stap 2

Verdeel in die drie kleurgroepe:
Rooi - **stemme**
Geel - liggaamsperkussie (ons gebruik ons liggaam as instrument)
Blou - ritmiese instrumente (ritmeblokkies)
Voer nou die lied uit op jou "instrument"

ROOI	GEEL	BLOU
Stem	Liggaamsperkussie	Ritmeblokkies
Sing	Handicap	Kap blokkies
Neurie	Vingerklap	Vryf blokkies

Table 1.2

Waarneming

Klink die Blou-groep dieselfde as Rooi-groep?	
Klink die Blou-groep dieselfde as Geel-groep?	
Klink die Geel-groep dieselfde as Rooi-groep?	

Table 1.3

Elke stem en elke instrument het 'n spesifieke klankkleur wat hom uniek maak en onderskei van ander. Hierdie klankkleur noem ons ook **timbre**. (Uitgespreek: taam-bre)

1.2.6.5 Aktiwiteit 2

1.2.6.6 Om te ondersoek hoe klankkleur verander kan word [LU 3.6]

Hoe kan ek die klankkleur ligter of donkerder maak?

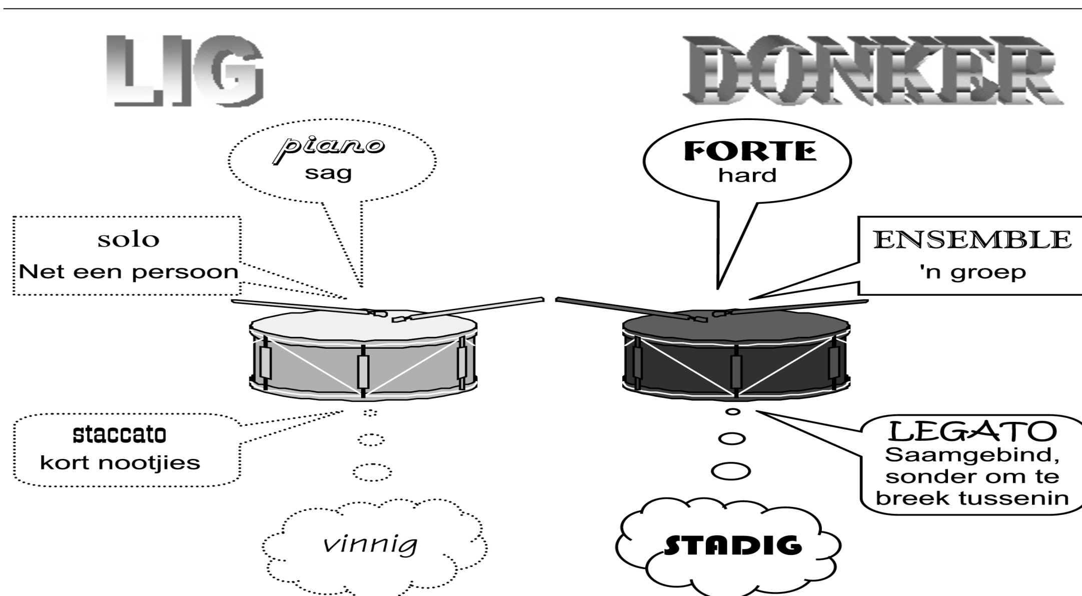


Figure 1.6

Metode

Elke kleurgroep onderverdeel in twee groepe – lig en donker. Voer nou die lied uit op jou betrokke instrument soos aangedui. Luister noukeurig na Juffrou se instruksies!

1. Onderskei tussen **sag** en **hard**

ROOI		GEEL		BLOU	
piano	FORTE	piano	FORTE	piano	FORTE

Table 1.4

2. Onderskei tussen **vinnig** of **stadig**, met ander woorde TEMPO

ROOI		GEEL		BLOU	
vinnig	STADIG	vinnig	STADIG	vinnig	STADIG

Table 1.5

3. Onderskei tussen **staccato** en **legato**

ROOI		GEEL		BLOU	
staccato	LEGATO	staccato	LEGATO	staccato	LEGATO

Table 1.6

Staccato klink soos ‘n bal wat hop, of reëndruppels wat val, met ander woorde kort klanke. Uitgespreek: Sta-ka-toe.



Figure 1.7

Legato klink soos ‘n stuk borrelgom wat jy uitrek, met ander woorde al-les- aan-een. Uitgespreek: lê-gha-toe



Figure 1.8

4. Onderskei tussen **solo** en **groep**.
Wanneer een persoon alleen sing (of ‘n instrument bespeel), noem ons dit ‘n **solo**.
Wanneer ‘n groep saam sing of speel, noem ons dit ‘n **ensemble**.

ROOI		GEEL		BLOU	
solo	ENSEMBLE	solo	ENSEMBLE	solo	ENSEMBLE

Table 1.7

5. Probeer nou verskillende kombinasies bv.
Rooi + geel: vinnig en sag
Rooi + geel + blou: sag, staccato en vinnig
6. Voorstelle vir kombinasies:
7. Die mooiste kombinasie:

Voltooi die volgende kontrolelys:	JA	NEE
Ek kan onderskei tussen LIG en **DONKER**		
Ek kan onderskei tussen **solo** en **ENSEMBLE**		
Ek kan onderskei tussen piano en **FORTE**		
Ek kan onderskei tussen **staccato** en **LEGATO**		
Ek kan onderskei tussen *vinnig* en **STADIG**		

Table 1.8

1.2.6.7 Aktiwiteit 3

1.2.6.8 Om 'n kanon te sing [LU 3.5]

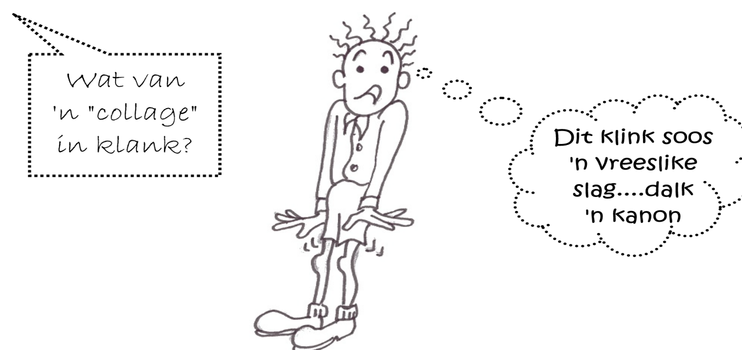


Figure 1.9

Figure 1.10

Jy het 'n kanon gesing!(*uitgespreek: Kaa-non*)

'n Kanon is wanneer twee of meer groepe dieselfde lied sing, maar elke groep val in op 'n verskillende tydstip.

- Probeer die volgende kombinasie:

LIGTE GROEP	DONKER GROEP
piano, staccato	FORTE, LEGATO

Table 1.9

- Elke groep bespreek moontlike kombinasies en besluit dan op 'n spesifieke kombinasie. Jy kan egter nie vinnig/stadig gebruik nie - almal MOET in DIESELFDE TEMPO sing! Oefen eers die kombinasies en sing dan die kanon.

Woorde	Primêre kleure bind dit saam	Kleure van die reënboog	ROOI GEEL BLOU	ROOI GEEL BLOU

continued on next page

Voorbeeld	staccato	staccato	LEGATO en FORTE	LEGATO en piano
Ek is in die **groep**				

Table 1.10

- Neem die finale produk op band.
- Luister na die opname. Hoe voel jy daaroor? Is daar enige voorstelle vir verbetering?

KAN JY DIE VOLGENDE GRAFIESE VOORSTELLING VAN DIE KANON ONTSYFER?



Figure 1.11

1.2.6.9 Assessering

LEERUITKOMS 3: DEELNAME EN SAMEWERKING

Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

3.5 kanons, ronde- of tweedelige liedjies saam met andere kan sing en /of speel saam met ander leerders, en natuurlike, gemaakte en gevonde instrumente gebruik;

3.6 eenvoudige blaasinstrumente, soos ‘n Kazoe of Tshikona/Dinaka-fluit, of slaginstrument soos skudders in harmonie met ander speel.

1.3 Drama[3]

1.3.1 KUNS EN KULTUUR

1.3.2 Graad 4

1.3.3 PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

1.3.4 Module 3

1.3.5 DRAMA

1.3.5.1 DRAMA

1.3.5.2 Aktiwiteit 1

1.3.5.3 Om rekwisiete verbeeldingryk te kan gebruik [LU 3.3]

1.3.5.4 DIE BAL

Oefening **1**:

- Bring ‘n bal klas toe – enige kleur, grootte of tekstuur.
- Deel op in groepe (5 - 8 leerders per groep).
- Improviseer ‘n situasie waarin die bal, of balle, gebruik word as rekwisiet/e.
- Die bal moet gebruik word as ‘n rekwisiet en kan ‘n verskeidenheid van dinge en stemmings voorstel.
- Werk vir vyf minute aan jou toneelstukkie.
- Die toneel moet een minuut lank wees.
- Voer julle toneelstukkie vir die res van die klas op.

1.3.5.5 Aktiwiteit 2

1.3.5.6 Om ander se idees te gebruik wanneer ‘n drama geskep word [LU 3.4]

1.3.5.7 DIE BAL: ‘n TONEELSTUK

Met hierdie aktiwiteit gaan jy ‘n kort toneelstukkie skep na aanleiding van die vorige aktiwiteit.

Oefening **2**:

- Die titel van die toneelstuk is: *Die Bal*.
- Selekteer tonele/bedrywe uit die vorige aktiwiteit .
- Voeg die tonele op so ‘n manier aanmekaar dat dit sin maak.
- Die toneelstuk moet omtrent vyf minute duur.
- Skryf die storielyn en die dialoog op die bord met die samewerking van die opvoeder – dit sal as die teks dien.

[3]This content is available online at <http://cnx.org/content/m24979/1.1/>.

- Bied vrywillig aan om die volgende portefeuljes te vul:

- Akteurs
- rekwisiete
- kostuums
- regisseur
- verhoogassistente
- verhoogbestuurder
- souffleurs (iemand wat voorsê indien die akteurs hulle woorde vergeet)

- Repeteer die toneelstuk .
- Voer die toneelstuk op.

Wenke om die toneelstuk te skep en ontwikkel:

- Die bal kan enigiets wees wat jy wil hê dit moet wees – wees kreatief;
- Kies 'n karakter wat jy graag wil uitbeeld;
- Waar wil jy hê die toneelstuk moet plaasvind?
- Wat wil jy sê?
- Hoe gaan jy dit doen?
- Wat gaan jou karakter dra?
- Wil jy hê dat daar ander rekwisiete ook moet wees?

1.3.6 Assessering

LEERUITKOMS 3:DEELNAME EN SAMEWERKING Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

3.3 saamwerk om eenvoudige rekwisiete verbeeldingryk as stimulusmateriaal te gebruik om te wys hoe dieselfde voorwerp verskillende dinge en verskillende gemoedstemminge kan voorstel;

3.4 uit eie en ander se idees put en dié idees ontwikkel wanneer dramas beplan en saamgestel word.

1.4 Dans: Beweging[4]

KUNS EN KULTUUR

Graad 4

PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

Module 4

DANS / BEWEGING

DANS/BEWEGING

Aktiwiteit 1

Om op te warm [LU 3.1]

Lokomotoriese bewegings

Loop

- vorentoe en agteruit met musiek; gebruik soveel ruimte as moontlik sonder om in mekaar vas te loop;
- sonder musiek

[4]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25059/1.1/>.

swaar: stap met gebuigde bene en krom rug (lae vlak) op eie ritme, soos ‘n olifant, volg iemand en stap op dieselfde ritme, verander van rigting en volg iemand anders.

op die tone: suutjies soos ‘n feetjie (hoë vlak).

- met musiek

rukkerig: met stywe bene of reguit knieë soos ‘n robot

statig en regop: soos in ‘n prosessie.

Skep eie kombinasie en beelde.

Hardloop

Verken variasies van hardloop.

- **Vinnig** verander van rigting, verskeie kere
- Lang treë
- **Met knieë** gebuig en hoog oplig
- Op los sand
- Berg op of berg af.
- Skep eie kombinasie en beelde.

Nie-lokomotoriese (Aksiale) bewegings(draai, buig, strek, stoot en swaai)

Verken **buiging en strekking** van verskillende liggaamsdele, bv.

- verander vorm d.m.v. **strekking** uitwaarts in enige rigting gevolg met **sametrekking (buiging)** in die teenoorgestelde rigting deur die liggaam te draai en klein te maak;
- strekking en sametrekking in verskillende vorms en rigtings en met verandering van spoed en krag.

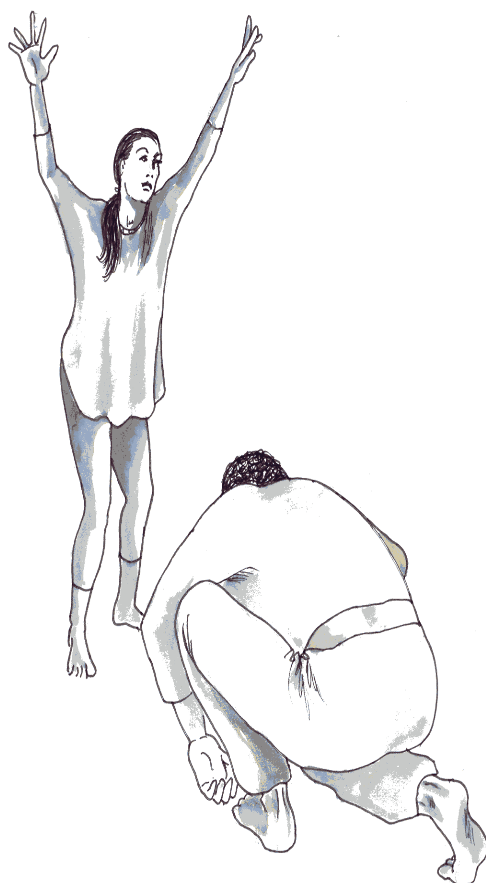


Figure 1.12

Voorgestelde kombinasie in pare: uitwaartse beweging of strekking in vier tellings, gevolg deur 'n inwaartse beweging of krimping in vier tellings in 'n gedrae of vloeiende manier (legato). Herhaal die reeks drie keer, beweeg in verskillende rigtings en maak verskillende vorms.

Herhaal die strek- en buigkombinasie met skerp en vinnige bewegings (staccato).

Skep eie kombinasie.

. Voltooi die volgende kontrolelys:	JA	NEE
Ek kan instruksies volg		
Ek kan onderskei tussen legato en staccato bewegings		
Ek kan my eie bewegingskombinasies maak		
Ek kan verskillende vorms skep in die strek bewegings		
Ek kan teenoorgesteld met 'n maat werk		
Ek kan op verskillende maniere hardloop		

Table 1.11

Asemhaling en spinale opwarming

- Haal diep asem vir vier tellings en lig arms geleidelik sywaarts op en strek ruggraat.
- Asem uit vir vier tellings en laat sak arms geleidelik.
- Herhaal in- en uitaseming (agt tellings).
- Rol die ruggraat af vir agt tellings. Begin met die kop, skouers, borskas, heupe totdat liggaam dubbeld gevou is.
- Rol die ruggraat terug vir agt tellings, begin by die nael, borskas, skouers, kop totdat die rug reguit is.
- Herhaal.
- Werk in pare, teenoor mekaar, rug aan rug of in teenstelling (terwyl die een die asemhaling deel doen kan die ander begin met die spinale rol).
- Skep eie kombinasies en voeg strekoefeninge by.

Spinale opwarming

Staan met die voete gemaklik van mekaar af, knieë effens gebuig. Laat sak kop op borskas en dan geleidelik verder af, so laag as moontlik, totdat sitbene dak toe wys:die liggaam vou nou dubbeld, knieë steeds gebuig. Ontspan skouers en laat arms slap en ontspanne hang. Met die terugrol, begin vanaf die nael weer die rug terugrol (kop steeds op borskas) totdat die rug weer reguit is. Kop word teruggeplaas om op die ruggraat te balanseer. Vermy spanning in kop en nek.

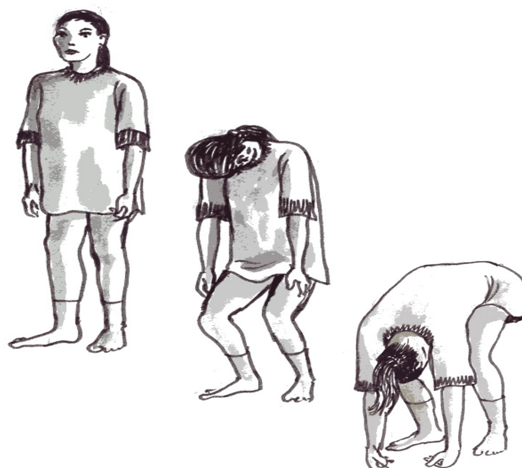


Figure 1.13

Swaaie

- Swaaibewegings met pendulêre kwaliteit. Swaaie moet gemaklik en ontspanne voorkom.
- Staan gemaklik met voete uitmekaar en swaai arms vorentoe en agtertoe, van kant na kant en figuur agt met die impuls op die afwaartse deel van die swaai en 'n momentele vertraging op die opwaartse deel van die swaai.
- Beweeg die liggaamsgewig saam met die beweging.

- Voorgestelde kombinasie: swaai een arm van kant na kant vir vier tellings, herhaal met die ander arm vir vier tellings, herhaal met albei arms vir agt tellings. Begin met klein bewegings en bou geleidelik op tot groot sirkelbewegings met die gebruik van die hele liggaam.
- Maak eie kombinasies en wissel af met strekbewegings, bv. swaai arms op enige manier vir vier tellings en strek die liggaam in enige rigting vir vier tellings.
- Werk in pare in rye of in kanon.

SPRONGE/LOKOMOTORIESE BEWEGINGS

Spronge vanaf twee voete. Buig die knieë en druk gelyktydig albei voete vanaf die grond (spring), strek knieë en tone in die lug. Landing van die springbeweging behoort deur die tone, metatarsale bene, hakke, gevolg deur kniebuiging te gebeur.

- Spring vorentoe, agtertoe, regs, links.
- Spring in vinnige opeenvolgende bewegings op en af soos ‘n bal.
- Spring soos ‘n padda, kangaroe, sprinkaan.
- Spring van een voet na die ander.
- Spring oor water, oor ‘n hekkie.
- Spring op een voet.

Voorgestelde kombinasie: vier spronge op albei voete (vier tellings), twee spronge op regtervoet , twee spronge op linkervoet (vier tellings) vier spronge met vorentoe beweging op alternatiewe voete (vier tellings) en vries in ‘n hoekige vorm vir vier tellings.

Maak eie kombinasie van spronge en bewegings en leer dit vir jou maat.

VRAELYS

1. Hoekom warm ons die liggaam op?

1. Gee ‘n voorbeeld van ‘n legato beweging.

1. Noem die verskillende vlakke in dans.

Aktiwiteit 2

Om dansreekse te improviseer [LU 3.2]

Improviseer en komponeer dansreekse

- **Gebruik verbeelding vir beweging**, bv. *Vinnig*: ‘n pyl, ‘n eekhorinkie, ‘n straalvliegtuig, vuur; *Stadig*: ys wat smelt, ‘n skilpad, groot bome; die son wat sak; *Hoog*: vlieërs, wit wolke, trappe klim; *Laag*: ruspe, wit rotte, wurms; *Draai/spin*: krullende rook, cd-skywe, wiele, draaitolle, ensovoorts.

- **Verken***wees*, *doen* of *voel*, bv. WATER: **Wees**: seepbelle, reën, branders/golwe, ens.

- **Doen**: blaas en speel met seepbelle, water-ski, swem in en onder water, ens. Voel: gewigloosheid of dryf, loop in koue water in, ensovoorts.

- Werk in groepe of pare en **skep ‘n kort dansreeks,** gestimuleer uit ‘n bron soos ‘n idee, ‘n gedig, ‘n liedjie of musiek wat duidelik beskrywend is. Die gekose skets of storie sal dan die aksies bepaal. Dit is belangrik dat die danssekwens uit ‘n duidelike begin, middel en einde bestaan en dat die verskillende dele afsonderlik herken word.

motoriese bewegings) .

Assessering

LEERUITKOMS 3:DEELNAME EN SAMEWERKING Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- alleen of in groepe werk in/met dans, met die kreatiewe gebruik van rekwisiete, kostuums, gevonde en natuurlike voorwerpe en instrumente;
- op 'n sensitiewe wyse die beginsel van persoonlike (eie) en algemene (gedeelde) ruimte in dansverkennings gebruik.

Chapter 2

Kwartaal 2

2.1 Musiek: Ritmiese Patrone[1]

2.1.1 KUNS EN KULTUUR

2.1.2 Graad 4

2.1.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.1.4 Module 5

2.1.5 MUSIEK: RITMIESE PATRONE

2.1.6 Musiek

2.1.6.1 Aktiwiteit

2.1.6.2 Om ritmiese patrone te skep en toe te pas [LU 4.4, 4.5]

Stap 1

Maak ‘n lys van moontlike vervoermiddels en voeg by elk ‘n liedjie wat handel oor die spesifieke vervoermiddel. As jy ‘n opname het, kan die res van die klas gerus daarna luister.

Vervoermiddel	Liedjie

Table 2.1

Stap 2

Wanneer **skepe en vliegtuie** in die moeilikheid is, maak hulle gebruik van ‘n noodsein wat gebaseer is op **Morsekode**.

Morsekode bestaan uit kort en lang klanke`[U+F0B7] [U+25AC]`. Musiek bestaan ook uit kort en lang klanke en daarom kan ons die Morsekode gebruik om die lang en kort klanke in musiek te **noteer** (neer te skryf).

[1]This content is available online at <http://cnx.org/content/m24988/1.1/>.



Figure 2.1

Stap 3
Klap en sê die volgende ritmepatrone. Kan jy nog byvoeg?

Trein
▬
Ta-xi
● ●
Per-de-kar
● ● ▬
Boot
▬
Vlieg-tuig
▬ ▬
Mo-tor-fiets
● ● ▬
He-li-kop-ter
● ● ● ●

Figure 2.2

Stap **4**
Las nou enige twee ritmepatrone aanmekaar en klap dit.
Voorbeeld:

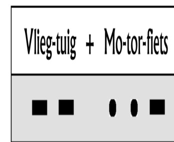


Figure 2.3

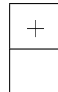


Table 2.2

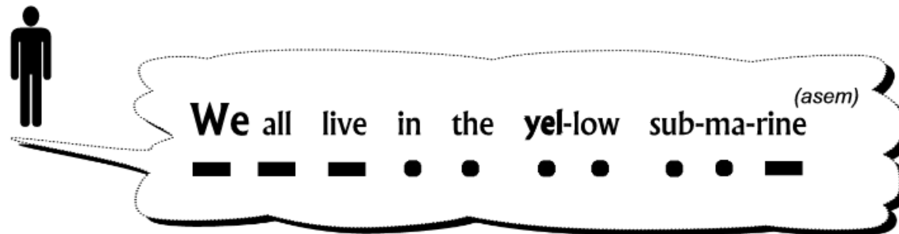
Stap **5**
Klap jou nuwe patroon.



Figure 2.4

1. **Naboots**-speletjie

In hierdie speletjie doen jy presies wat Juffrou doen!



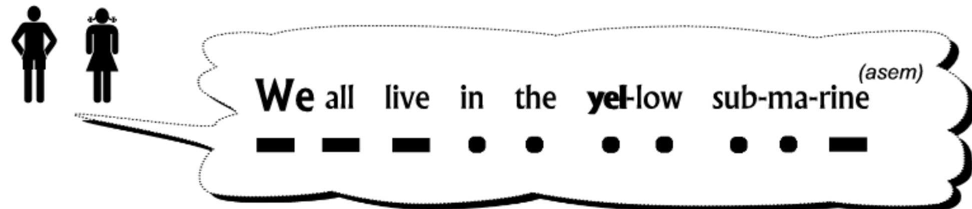


Figure 2.5

1. **Herhaal-**speletjie

In hierdie speletjie herhaal jy presies wat jy gesê het – almal saam!

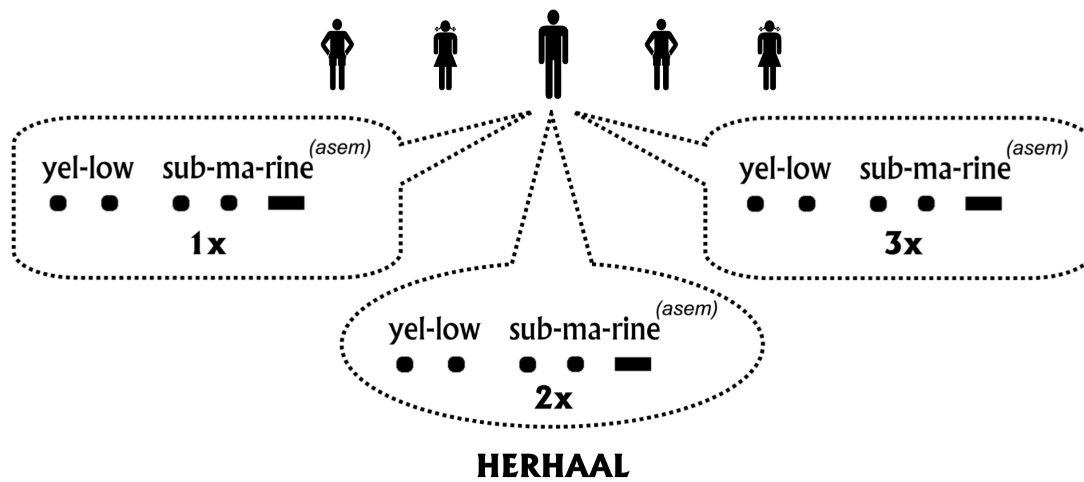


Figure 2.6

1. **Vraag-en-antwoord**-speletjie.

In hierdie speletjie vra Juffrou 'n vraag en julle antwoord.

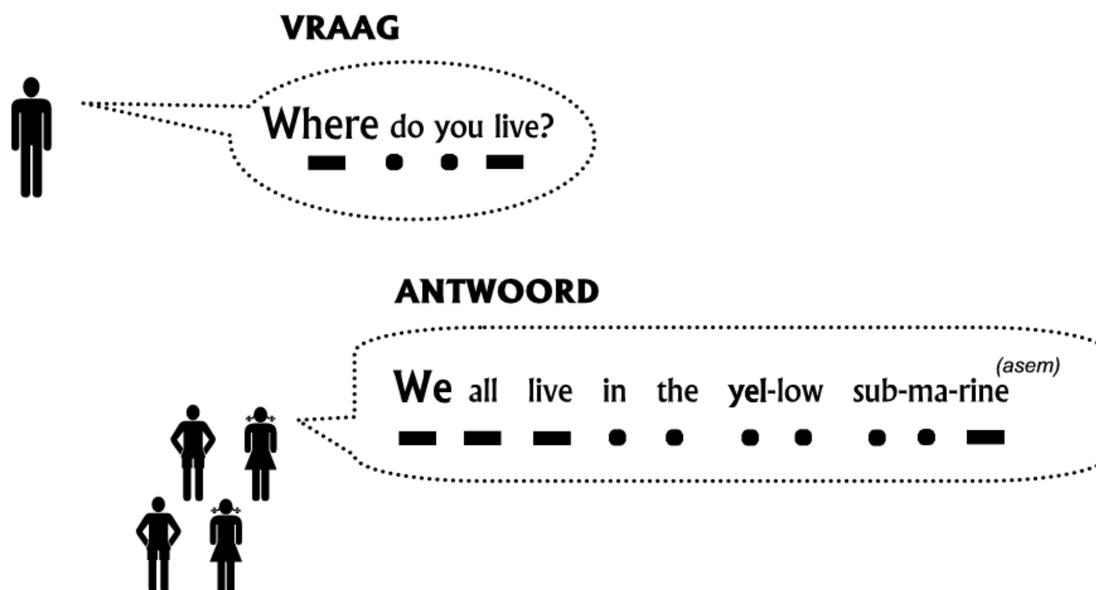


Figure 2.7

1. **Rondo**-speletjie

Hele klas== Vlieg-tuig + Mo-tor-fiets
[U+25AC] [U+25AC] [U+F0B7] [U+F0B7] [U+25AC]

Table 2.3

Die ander simbole is indiwiduele leerders met verskillende patrone.
Bv. Klas Jana Klas Johann Klas Bill Klas Chris Klas

2.1.7 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en 'n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.
Assesseringstandaard
Dis duidelik wanneer die leerder:

- stem, liggaam, perkussie, natuurlike, gevonde of gemaakte instrumente kan gebruik om stories, danse of liedjies te begelei;
- klanke in 'n vrye ritme kan gebruik om klankstukke ter begeleiding van stories of danse op te bou.

2.2 Musiek: Begelei 'n lied[2]

2.2.1 KUNS EN KULTUUR

2.2.2 Graad 4

2.2.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.2.4 Module 6

2.2.5 MUSIEK: BEGELEI 'N LIED

2.2.5.1 BEGELEI 'N LIED

2.2.5.2 Aktiwiteit

2.2.5.3 Om die begeleiding vir 'n lied te doen [LU 4.4]



Figure 2.8

In the town where I was born
Lived a man who sailed the sea.
And he told us of a life
In the land of submarines.
So we sailed up to the sun
'Till we found the sea so green
And we lived beneath the waves
In the yellow submarine
We all live in the yellow submarine.
yellow submarine yellow submarine
We all live in the yellow submarine.
yellow submarine yellow submarine
And our friends are all on board
Many more of them live next door
And the band begins to play:
We all live in the yellow submarine.
yellow submarine yellow submarine
We all live in the yellow submarine.
yellow submarine yellow submarine

[2]This content is available online at <http://cnx.org/content/m24989/1.1/>.

As we live a life of ease
Every one of us has all we need
Sky of blue and sea of green
In our yellow submarine (3)

- Sing die lied.
- Voltooi die Morsekode:

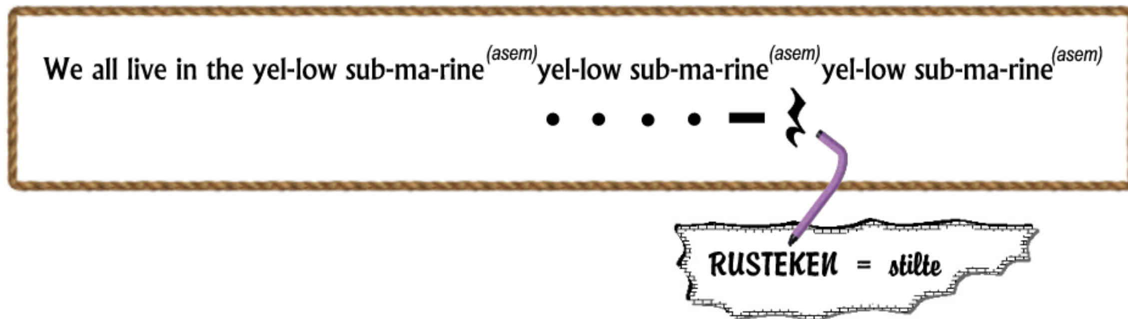


Figure 2.9

- Skryf jou begeleidingspatroon neer: eers die woorde, dan die Morsekode.

Figure 2.10

- Begelei die lied volgens Juffrou se aanwysings!
- Voltooi die res van die lied met geskikte simbole om die vorm van die lied aan te dui.

- Luister na die temamusiek uit die film *Titanic* (My heart will go on). Skryf die patrone neer.



Figure 2.11

2.2.6 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en 'n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- stem, liggaam, perkussie, natuurlike, gevonde of gemaakte instrumente kan gebruik om stories, danse of liedjies te begelei.

2.3 Musiek: Skep 'n klankstuk[3]

2.3.1 KUNS EN KULTUUR

2.3.2 Graad 4

2.3.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.3.4 Module 7

2.3.5 MUSIEK: SKEP 'N KLANKSTUK

2.3.5.1 'N KLANKSTUK

2.3.5.2 Aktiwiteit

2.3.5.3 Om 'n klankstuk te skep [LU 4.5]

- **Tuiswerkopdrag**: Versamel inligting en prente omtrent treine en stasies, in jou eie omgewing, maar ook in die res van die wêreld.

[3]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25061/1.1/>.



Figure 2.12

- Bestudeer die onderstaande illustrasie van ‘n toneel op ‘n stasie.

‘n toneel op ‘n stasie



Figure 2.13

Voltooi:

2.3.5.4 Wat SIEN jy?

	Mense wat praat

Table 2.4

2.3.5.5 Wat HOOR jy?

	Mense wat praat	Bla bla bla

Table 2.5

- Voeg moontlike klanke by soveel items op die skets as wat jy kan.Onthou daar is nie 'n reg of 'n verkeerd nie!

Byvoorbeeld:



Figure 2.14



Figure 2.15



Figure 2.16

Luister na die musiek. Dui met 'n regmerkie (of kruisie) aan of jy die volgende kan hoor.

2.3.5.6 Wat HOOR jy?

Die treintjie begin versnel	
Die ritme van die trein	
Die treintjie gaan teen 'n steil bult op	
Die fluit van die trein	
Die stoom wat ontsnap	
Die remme van die trein op die spoor	

Table 2.6

- Die musiek het die prentjie van die treintjie in klank "geteken". Teken jou eie prentjie van die treintjie.

2.3.5.7 Wat SIEN jy?



Figure 2.17

- Die **musiekinstrumente** het die klanke van die treintjie nageboots. Watter klanke (stem of instrumente tot jou beskikking) kan ons gebruik om 'n trein na te boots?

Trein	
Trein	
Stoom wat ontsnap	
Treinwiele op spoor	
Fluit	
Trein se remme	

Table 2.7

- Voltooi:

is die komponis van "Die Klein Treintjie van Caipira".

'n Komponis is



Figure 2.18

Hier volg die leidrade – doen presies wat Juffrou sê!



Figure 2.19

Almal kan nou *improviseer*!

Improviseer beteken:

Julle het vier patrone gebruik. Skets die vier patrone deur simbole te gebruik.

Patroon 1	
Patroon 2	
Patroon 3	
Patroon 4	

Table 2.8

2.3.6 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en ‘n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- klanke in ‘n vrye ritme kan gebruik om klankstukke ter begeleiding van stories of danse op te bou.

2.4 Drama: Kreatiewe Fantasie[4]

2.4.1 KUNS EN KULTUUR

2.4.2 Graad 4

2.4.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.4.4 Module 8

2.4.5 DRAMA: KREATIEWE FANTASIE

KREATIEWE FANTASIE

[4]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25023/1.1/>.

2.4.5.1 Aktiwiteit

2.4.5.2 Om mimiek te ondersoek [LU 4.3]

Nou gaan ons ‘n interessante aspek van drama ondersoek, naamlik toneelspel sonder woorde. Ja, dis reg, jy mag nie praat nie. Dit word “mimiek” genoem.

Mimiek is die tegniek om ‘n idee of stemming of karakter uit te druk deur slegs gebare en liggaamsbeweging te gebruik **sonder die gebruik van dialoog.**

Oefening 1:

- Voer drie of vier bewegings uit wat aaneen gedoen moet word sonder dat jy dit vooraf uitgewerk het.

- lig die regterhand op
- plaas die hand op jou voorkop
- steek die linkerhand in jou sak

- · Kry regverdiging vir elke beweging apart en dan sit op dieselfde tyd al die bewegings saam in een algemene regverdiging, bv.
- Maak die gehoor stil – lig jou regterhand om die gehoor se aandag te trek.
- Probeer onthou wat jy wou gesê het – sit jou hand op jou voorkop.
- Soek vir iets in jou sak – sit jou hand in jou sak.

- Op hierdie manier sal ‘n doel gevind word vir elke beweging en ‘n algemene regverdiging is dan voorsien.

Oefening 2:

- Steek albei hande bo jou kop in die lug.
- Stel jouself voor onder watter omstandighede jy so ‘n aksie sal uitvoer bv.

- om wasgoed op te hang
- om ‘n boek te keer wat op julle koppe gaan val

- Ontwikkel hierdie regverdiging verder.

- Watter soort boek is dit?
- Hoe swaar is die boek?
- Wie se boek is dit?
- Hoekom was dit op die rak?
- Hoekom het dit van die rak af geval?
- Wat het vooraf gebeur?
- Wat het daarna gebeur?

- Skep in jou verbeelding ‘n storie rondom hierdie tema van die oefening.
- Dit is nodig om die fantasie te lei na ‘n definitiewe eindpunt – daar moet ‘n doel wees.
- Alles op die verhoog moet regverdig word – elke aksie, beweging, gedagte, elke kyk moet ‘n rede hê.

Oefening 3:

- Oefen ‘n kort toneel in ‘n spesifieke omgewing: in ‘n tuin, op ‘n boot op ‘n rivier, in die huis, ens.
- Jy kan enige omgewing vir jou toneel kies.

- Stel ‘n fisiese aksie met denkbeeldige voorwerpe voor binne jou gekose omgewing.
- Hou die volgende aspekte in gedagte:

- die grootte van die voorwerp
- die vorm van die voorwerp
- die gewig
- die tekstuur

- Kies ‘n eenvoudige algemene aksie
- Laat die res van die klas jou korrigeer om sodoende die aksies presies, realisties en uitdruklik voor te stel.

Oefening 4:

- Ondersoek spesifieke emosies sonder klanke of woorde.
- Jou opvoeder sal verbale instruksies gee sodat jy die emosies op bevel kan demonstreer bv. angs, vrees, geluk, hartseer, uitbundige plesier, ens.
- Fokus op gesigsuitdrukkings sowel as liggaamsuitdrukkings.

Oefening 5:

- Neem elemente van die vorige oefeninge en stel ‘n kort mimiek saam.
- Indien die klas te groot is sal jy in groepe ingedeel word.
- Voer die mimiek-toneel voor die res van die klas op.
- Laat die leerders die toneeltjie wat hulle die meeste van gehou het, kies.
- Voer die ‘wen-mimiek’ alleen of in hulle groepe op volgens jou eie styl.
- Wees kreatief en bou op die ‘wen-mimiek’ om dit uniek te maak.

2.4.6 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en ‘n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

4.3 die gebruik van ekspressiewe mimiek verken om idees of gevoelens oor te dra.

2.5 Dans[5]

2.5.1 KUNS EN KULTUUR

2.5.2 Graad 4

2.5.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.5.4 Module 9

2.5.5 DANS

2.5.6 DANS

2.5.6.1 Aktiwiteit 1

2.5.6.2 Om opwarming vir die dans te doen [LU 4.2]

Voordat jy enige van die aktiwiteite kan doen, moet jy jou liggaam opwarm.Die opwarmingsoefening sal verhoed dat jy gedurende die danse seerkry en sal die aktiwiteite makliker maak om uit te voer.

Dit sal makliker en meer pret wees as jy die opwarming met musiek doen. Moenie musiek kies wat te vinnig is nie.

- Staan met jou voete heupwydte van mekaar af, voete wys vorentoe, arms langs sye.
- Laat sak jou kop en lig, van kant tot kant (herhaal agt keer).
- Maak halfsirkels met jou kop van regs na links, dan links na regs (herhaal agt keer).
- Lig jou regterskouer, sak, dan lig jou linkerskouer, sak (herhaal agt keer).
- Draai regterskouer, dan linkerskouer (herhaal agt keer).
- Kombineer kop- en skoueroefeninge:

[U+F034] kop op, af, regs, links, draai

[U+F034] skouers op, af, draai

[U+F034] herhaal agt keer.

Jy kan enige kombinasie met hierdie oefeninge doen; bogenoemde is slegs ‘n voorbeeld.

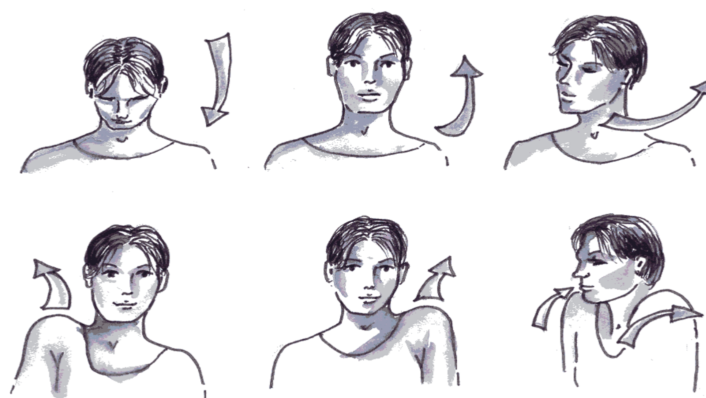


Figure 2.20

[5]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25028/1.1/>.

- Lig arms reguit vertikaal.
- Bring arms reguit vorentoe.
- Lig arms reguit bo jou kop.
- Laat sak reguit arms langs sye.
- Kombineer armbewegings en herhaal agt keer.
- Buig bolyf vorentoe en lig (herhaal agt keer).

- Buig en maak knieë reguit, voete wys vorentoe (soos om op ‘n stoel te sit) (herhaal agt keer).

- Lig hakke deur op tone te staan en sak (herhaal agt keer).

- Kombinasie:

[U+F034] buig bolyf vorentoe en op
[U+F034] lig hakke en sak
[U+F034] herhaal agt keer

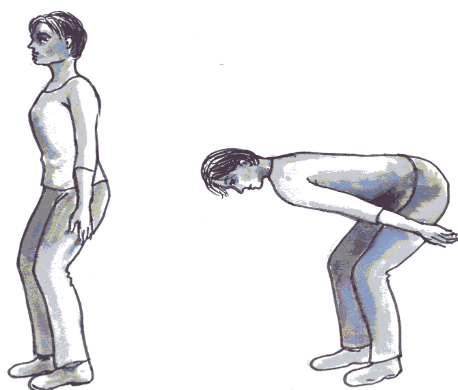


Figure 2.21

Kombineer nou al die oefeninge – begin by die kopoefeninge en herhaal vier keer. Die opwarming moet nie minder as drie minute en nie meer as tien minute duur nie.

2.5.6.3 Aktiwiteit 2

2.5.6.4 Om met die robotdans die maniere waarop liggaamsdele individueel en in kombinasie kan beweeg te illustreer

Slegs na die opwarming kan daar met die dans begin word.

Hierdie dans kan met musiek uitgevoer word. Hip Hop, Rap of Funk sal die beste werk met die Robot Dans.

[U+F034] Kies drie beweegbare liggaamsdele, bv. kop, linkerbeen, regterarm.
[U+F034] Beweeg die drie liggaamsdele na mekaar.
[U+F034] Kombineer en isoleer twee of drie liggaamsdele in eenvoudige koördinasies, bv. kop-, arm- of beenbewegings.

[U+F034] Wys jou kombinasie (dans) vir die res van die klas en laat hulle jou dans namaak.
[U+F034] Dink daaraan om jou dans in ‘n reguit lyn uit te voer.
[U+F034] Dink daaraan om jou dans in ‘n patroon te dans.

2.5.6.5 Aktiwiteit 3

2.5.6.6 Om met die hansworsdans (a) die maniere waarop liggaamsdele individueel en in kombinasie kan beweeg, en (b) die kombinasie van klank en beweging te illustreer [LU 4.1, 4.2]

Wanneer jy die Hansworsdans doen, dink daaraan om klanke met jou stem by jou bewegings te voeg.

Jou dans moet die volgende bewegings en klanke insluit:
[U+F034] **Spronge**: Klank: “Uh”
[U+F036] spring op een voet
[U+F036] spring op twee voete
[U+F036] spring van twee na een voet
[U+F036] voeg armbewegings by
[U+F036] voeg kopbewegings by
[U+F034] **Beweging**: Klank; “A”
[U+F036] beweeg vorentoe terwyl jy spring
[U+F036] beweeg agtertoe terwyl jy spring
[U+F036] beweeg na regs, kyk vorentoe, terwyl jy spring
[U+F036] beweeg na links, kyk vorentoe, terwyl jy spring
[U+F034] **Draai**: Klank: “Sh”
[U+F036] draai ‘n beweegbare deel van jou liggaam, bv. kop of arm
[U+F036] draai bolyf
[U+F036] draai in verskillende grade (volle draai, halwe draai, kwart - draai)
[U+F036] hop (draai terwyl jy hop)
[U+F036] tree (bv. loop in ‘n sirkel)

Kombineer hierdie drie bewegings geleidelik terwyl jy fokus op die verskillende vlakke beskikbaar (hoog, middel, laag), bv. kombineer ‘n sprong op een voet en draai na ‘n ander ruimte.

- Stemklanke moet met elke beweging gedoen word.
- Dink aan die kostuums en grimering vir so ‘n Hansworsdans.
- Gebruik al die ruimte tot jou beskikking.
- Gebruik groot gebare.
- Probeer al jou beweegbare liggaamsdele gebruik.
- Maak jou eie klank op.

2.5.6.7 Aktiwiteit 4

2.5.6.8 Om die liggaam en spiere af te koel en te strek[LU 4.2]

Dit is belangrik dat jy jou spiere strek na elke klas. Indien jy nie strek nie, sal jou spiere styf en seer voel die volgende dag.

Kies stadige, rustige musiek.
[U+F034] Asemhalingsoefening
[U+F036] Staan met voete heupwydte van mekaar af, arms hang langs sye.
[U+F036] Asem in deur die neus terwyl jy jou arms bo jou kop lig.
[U+F036] Asem uit deur jou mond, laat sak arms en buig knieë terselfdertyd.
[U+F036] Herhaal vier keer.
[U+F034] Nek strek
[U+F036] Lig regterarm reguit bo kop, sit arm oor kop, raak die linkerkant van jou kop met jou regterhand.

[U+F036] Trek jou kop stadig na jou regterskouer en laat sak jou linkerskouer.
[U+F036] Herhaal aan die linkerkant.



Figure 2.22

[U+F034] **Arm strek:** neem jou regterarm oor jou bors en trek die arm met die linkerhand na jou liggaam toe – herhaal aan die linkerkant.

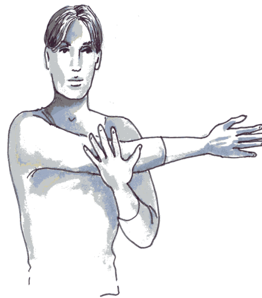


Figure 2.23

[U+F034] **Bolyf strek:** lig albei arms reguit bo jou kop en probeer die dak raak terwyl jy jou bolyf strek.



Figure 2.24



Figure 2.25

[U+F034] **Rug strek:** buig knieë, knieë en voete wys vorentoe – leun vorentoe en plaas hande op jou knieë – strek rug op (soos 'n kat) en laat sak (herhaal vier keer).

[U+F034] **Hampees- en kuitstrek:** Sit een voet voor die ander, maak knie reguit – buig die been wat agter is – lig die tone van die reguit been, hou jou hak op die vloer – buig jou bolyf stadig vorentoe, hou jou rug reguit – herhaal aan die ander kant – hou strek vir agt tellings.



Figure 2.26

- **Bobeen strek:** Staan regop, voete heupwydte van mekaar af – lig een been na agter, buig jou knie (hak na boud) – hou die ondersteunende been effens gebuig – hou en trek jou voet na jou boud met jou hand – jy kan jou ander arm reguit langs jou sy lig vir balans – hou strek vir agt tellings.

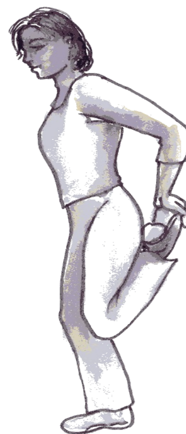


Figure 2.27

- Skud alle beweegbare liggaamsdele uit
- Herhaal asemhalingsoefening

2.5.7 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en 'n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

4.1 die verskillende maniere waarop liggaamsdele individueel en in kombinasie kan beweeg, verken;

4.2 eksperimenteer deur stem en liggaam te kombineer in klank en beweging.

2.6 Visuele Kuns[6]

2.6.1 KUNS EN KULTUUR

2.6.2 Graad 4

2.6.3 UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

2.6.4 Module 10

2.6.5 VISUELE KUNS

2.6.6 VISUELE KUNS

2.6.6.1 Aktiwiteit 1

2.6.6.2 Om kontoere te teken (individueel) [LU 4.7]

Blinde Kontoerteken

In hierdie oefening gaan ons net met **lyne** teken. Onthou: daar is baie verskillende soorte lyne! Kyk na die voorbeelde hieronder en kyk hoeveel verskillende soorte lyne jy kan opnoem:

[6]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25029/1.1/>.

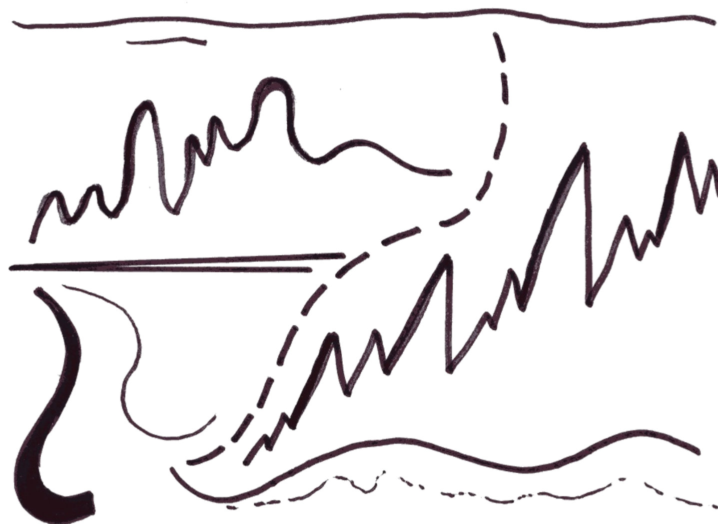


Figure 2.28

Wanneer jy teken, mag jy **nie** die potlood se punt van die papier af lig nie! Die lyn moet dus **aaneenlopend** wees. Jy mag ook nie na jou tekening kyk terwyl jy teken nie. Jy moet heeltyd jou oë op die voorwerp wat jy teken, hou en eers na die tekening kyk wanneer jy klaar geteken het. Probeer om nie net die buitelyne nie, maar **al** die randjies van die voorwerp se vorms te teken.

[U+F034] Gebruik ‘n potlood om eers ‘n **organiese** voorwerp, soos byvoorbeeld ‘n vrug, groente, ‘n blaar, ‘n takkie, ‘n klip, ensovoorts, te teken.

[U+F034] Vervolgens moet jy ‘n **mensgemaakte** voorwerp, soos byvoorbeeld ‘n horlosie, ‘n kledingstuk, ‘n skoen, ‘n bottel, ensovoorts, teken.

Onthou dat die tekening gemaak word om die voorwerp se **lyne** te soek en nie om ‘n ‘mooi’ tekening te maak nie!

Gewysigde Kontoerteken

Vir hierdie oefening gaan jy dieselfde twee voorwerpe, wat jy in die vorige oefening gebruik het, teken. Daar is egter ‘n paar verskille: nou gebruik ons ‘n pen om mee te teken en jy mag na jou tekening kyk terwyl jy teken. Die pen mag egter nog steeds nie die papier waarop jy teken, verlaat nie.

2.6.6.3 Aktiwiteit 2

2.6.6.4 Om ‘n patroon te skep (individueel) [LU 4.7]

Neem die twee tekeninge wat jy in die vorige oefening gemaak het en herhaal hulle op enige wyse, in enige volgorde sodat jy ‘n patroon kry.

Voorbeeld 1	
Voorbeeld 2:	
Voorbeeld 3:	

Table 2.9

Gebruik nou pastelle of waskryte, met ander woorde kleur, om jou patroon mee te versier.

2.6.6.5 Aktiwiteit 3

2.6.6.6 Om vingerpoppe te maak (individueel) [LU 4.6]

Die vingerpoppe wat julle gedurende hierdie aktiwiteit maak, kan vir die drama-oefening gebruik word.

Stap 1:

Teken eers op ‘n stuk papier die gesig van die mens of die kop van die dier wat jy in die drama-oefening wil gebruik. Voeg nou kleur by met pastelle of waskryte. Skeur of knip die gesig of kop uit.

Stap 2:

Plak nou die gesig of kop op ‘n leë toiletrolletjie.



Figure 2.29

Stap 3

Gee nou vir die karakter hare. Gebruik wol of stukkies geskeurde papier.



Figure 2.30

Stap 4:
Jy kan ook arms en/of bene uitknip of –skeur om by te las by jou karakter.



Figure 2.31

Stap 5:
Laastens kan jy stukkies afvalmateriaal gebruik om vir die pop klere te gee. Die materiaal kan sommer op die toiletrolletjie vasgeplak word.

2.6.7 Assessering

LEERUITKOMS 4:UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om te analiseer en 'n verskeidenheid vorme van kommunikasie en uitdrukking in Kuns en Kultuur te gebruik.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

4.6 maskers, kunsvlytartikels, gebruiksartikels, kostuums, collages of poppe vir poppespel kan maak vir die gebruik in 'n aanbieding;

4.7 op tegnologie en die natuur in die omgewing steun vir die stimulasie en kommunikasie van visuele idees.

Chapter 3

Kwartaal 3

3.1 Dans: Opwarming[1]

3.1.1 KUNS EN KULTUUR

3.1.2 Graad 4

3.1.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.1.4 Module 11

3.1.5 DANS: OPWARMING

3.1.5.1 OPWARMING

3.1.5.2 Aktiwiteit

3.1.5.3 Om op te warm en die liggaam voor te berei voordat die aktiwiteit uitgevoer kan word [LU 1.1]

- Dit sal makliker en meer pret wees as jy die opwarming met musiek doen. Moenie musiek kies wat te vinnig is nie.

- Voor jy enige van die aktiwiteite probeer, moet jy eers jou liggaam opwarm. Die opwarming verminder die risiko van seerkry en sal dit makliker maak om die danse te doen.

Asemhaling en spinale opwarming

- Asem in deur die neus vir vier tellings en lig die arms geleidelik sywaarts op.
- Strek jou ruggraat.
- Asem uit deur jou mond vir vier tellings en laat sak jou arms geleidelik.

[1] This content is available online at <http://cnx.org/content/m25035/1.1/>.

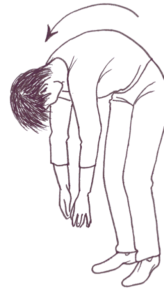


Figure 3.1

- Herhaal asemhalingsoefening.
- Staan met jou voete heupwydte van mekaar af – knieë effens gebuig – arms af langs jou sye.
- Rol jou ruggraat af vir agt tellings – begin met die kop, skouers, borskas, heupe, totdat die liggaam dubbeld gevou is.
- Rol die ruggraat terug vir agt tellings – begin met die laerug, borskas, skouers, kop totdat die rug weer reguit is.
- Herhaal vier keer.
- Staan regop – voete heupwydte van mekaar af – rol albei skouers terug – vier keer.
- Rol altwee skouers vorentoe – vier keer.
- Lig albei arms reguit op na die kante – skouerhoogte – buig die hande.
- Hou arms reguit en druk na die kante – skuif die bolyf na regs – hou heupe en voete stil.
- Druk na links.
- Herhaal agt keer.



Figure 3.2

- Plaas jou hande op die heupe – hou bolyf stil – draai heupe met sirkelbewegings - hou bene stil en voete op die vloer.

- Herhaal agt keer.



Figure 3.3

- Hou die hande op die heupe en loop op die plek vir agt tellings.
- Lig die regterknie vier keer.
- Lig die linkerknie vier keer.
- Lig die regterknie twee keer.
- Lig die linkerknie twee keer.
- Lig die knieë afwisselend agt keer.



Figure 3.4

Die Plié (uitgespreek: plee-ay)

- Maak bene oop.
- Buig en maak die knieë reguit – hou liggaam regop – boude in lyn met jou rug.
- Herhaal agt keer.

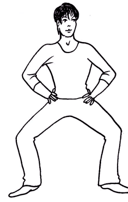


Figure 3.5

- Bring jou voete bymekaar – voete wys na buite –

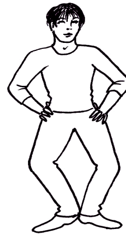


Figure 3.6

- hakke teen mekaar.
- Buig en maak knieë reguit.
- Herhaal agt keer.

Voetopwarming

- Staan regop – hande op heupe.
- Punt en buig jou regtervoet agt keer.
- Punt en buig jou linkervoet agt keer.

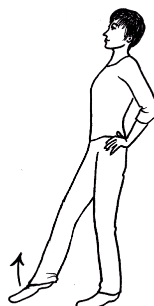


Figure 3.7

3.1.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- by die voorbereiding van die liggaam, met die leiding van die opvoeder opwarmings- en vaardigheidsontwikkelingsbewegings kan uitvoer, met die klem op die veilige gebruik van die liggaam, byvoorbeeld:

- by buigings die knieë in lyn bokant die tone;
- artikulering van die voete (toon-hakskeen-buiging) en kniebuiging by landing na ‘n sprong;
- goeie houding deurgaans.

3.2 Dans: Ballet[2]

3.2.1 KUNS EN KULTUUR

3.2.2 GRAAD 4

3.2.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.2.4 MODULE 12

3.2.5 DANS: BALLET

3.2.5.1 BALLET

3.2.5.2 Aktiwiteit 1

3.2.5.3 Om gepaste woordeskat te gebruik om danse te beskryf: Ballet [LU 2.1]

Nadat jy opgewarm het, is jy gereed om te begin met die volgende aktiwiteit – die pragtige kuns van Ballet.

[2]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25062/1.1/>.

Ballet is ‘n kunsvorm wat baie mooi, ekspressief en dramaties kan wees. Dit het sy oorsprong aan die Italiaanse howe in die 15de eeu gehad. Die prinse het skouspele opgevoer wat poësie, musiek, sang en dans ingesluit het. Ballet het ontwikkel tot ‘n aparte dansvorm en vasgestelde passies en professionele balletdansers het te voorskyn gekom in die 17de eeu. Koning Lodewyk XIV van Frankryk was baie lief vir dans en Frankryk het die middelpunt van ballet geword. Dit is waarom die ballettaal vandag nog Frans is.

3.2.5.4 HUISWERK

Soek prente van balletdansers en bring dit na die klas.

Soek balletmusiek en bring dit na die klas, bv. Tchaikovsky.

Vors die styl van die dansvorms, kostuums en musiek na.

Skryf jou notas hier neer.

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

Vergelyk ballet met ander vorms van dans, bv. Afrika-, Indiese en moderne danse, Jazz, ens.

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………

3.2.5.5 BASIESE POSISIES

Elke nuwe oefening en passie wat jy leer, sluit die basiese balletposisies in. Alle dansers, selfs die beste, gebruik hierdie posisies elke dag.

3.2.5.6 Voetposisies

- **Eerste** posisie: draai voete uit na die kante met jou hakke teenmekaar – draai jou hele been uit by die heup, nie net jou voet nie.
- **Tweede** posisie: draai jou voete uit soos met die eerste posisie – staan met jou voete van mekaar af – die ruimte tussen jou hakke moet omtrent die lengte van jou eie voet wees – plaas die hele voet op die vloer – moenie vorentoe rol of te veel gewig op jou groottone plaas nie.
- **Derde** posisie: kruis een voet halfpad voor die ander een – jou gewig moet gebalanseerd wees op albei voete.
- **Vierde** posisie: plaas een voet presies voor die ander met ‘n ruimte tussen die twee voete.
- **Vyfde** posisie: jou voete moet nog steeds uitgedraai en oorkruis wees en aan mekaar raak.

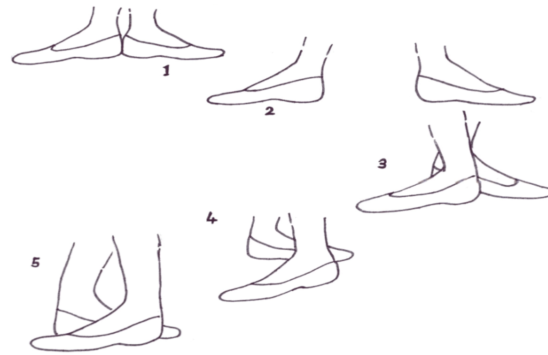


Figure 3.8

3.2.5.7 Posisies van die Arms

3.2.5.8 Eerste posisie: hou arms voor jou in 'n ovaalvorm – hande effens gekrom – middelvingers effens meer ingebuig as die ander vingers – moenie jou duime uitsteek nie.

3.2.5.9 Tweede posisie: maak jou arms oop – hou hulle voor jou skouers – hou die arms effens gebuig en lig jou elmboë.

3.2.5.10 Derde posisie: hou een arm effens gebuig voor jou en die ander arm uit na die kant.

3.2.5.11 Vierde posisie: neem een arm op en hou dit effens gebuig – effens voor jou kop – die ander arm moet na die kant uitgestrek wees.

3.2.5.12 Vyfde posisie: neem albei arms op en hou hulle in 'n ovaalvorm bo jou kop – raam jou gesig – moenie skouers lig nie.

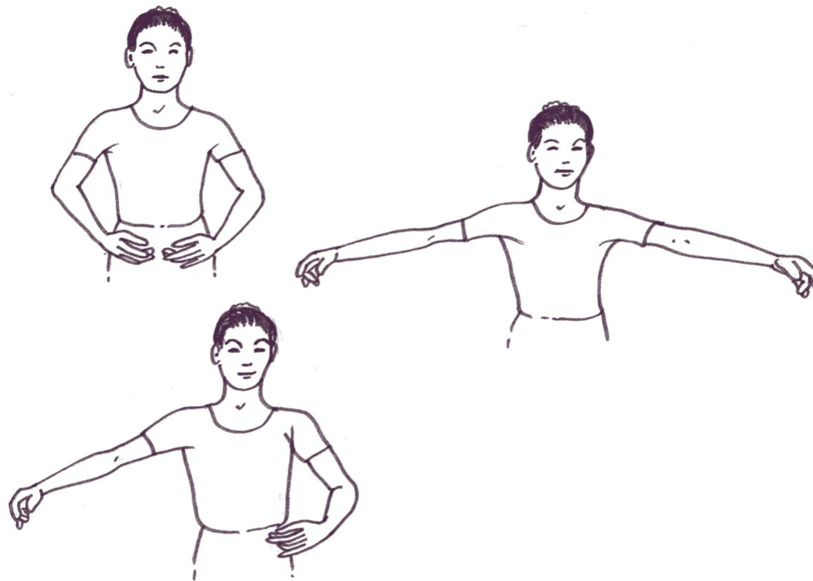


Figure 3.9

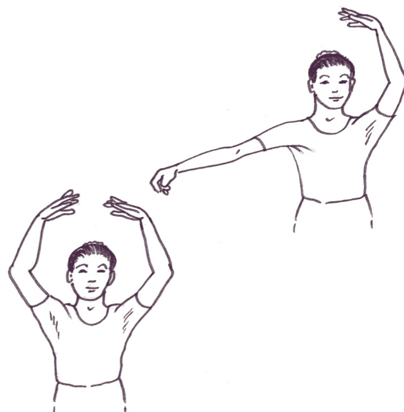


Figure 3.10

3.2.5.13 Pliés en Relevés

Pliés (om te buig) en relevés (om te lig) is die eerste bewegings wat 'n balletdanser leer. Dit is ook die fondament waarop omtrent elke beweging in ballet gebou is.

3.2.5.14 Die Plié: (plee-ay)

- Staan regop en kyk na die balk of hou aan 'n stoel se rugkant vas.
- Maak bene reguit, skouers en heupe in lyn.
- Buig jou knieë sonder om jou hakke van die vloer af te lig – sak af sover as jou enkels dit toelaat (demi-plié).
- Lig jou hakke effens soos jy geleidelik laer sak.
- Buig jou knieë totdat jou dye parallel met die vloer is.
- Soos jy opkom plaas jou hakke weer terug op die vloer – moet dit nie forseer nie.
- Herhaal die plié met jou bene oop (in Tweede Posisie).

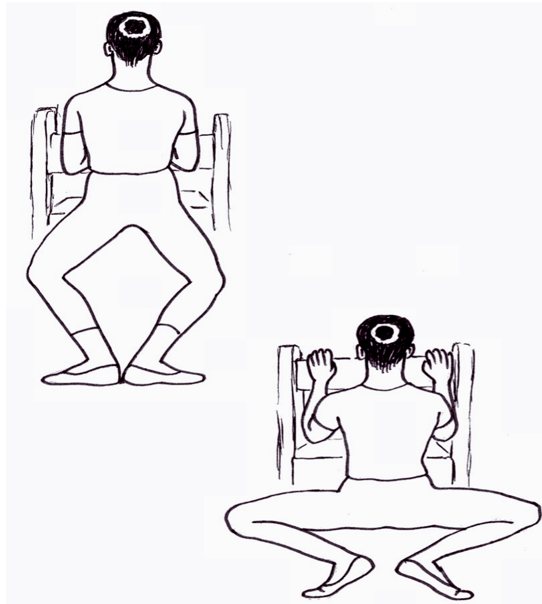


Figure 3.11

3.2.5.15 Die Relevé: (re-le-vay)

- Staan met jou voete in die Eerste Posisie.
- Lig jou hakke geleidelik van die vloer af op.
- Hou knieë, rug en maak reguit.
- Hou aan lig – hou jou balans – hou vas aan die stoel .
- Laat sak jou hakke stadig.
- Herhaal hierdie oefening in die ander voetposisies.



Figure 3.12

3.2.5.16 Buiging

Ballet is ‘n kuns wat geweldige eise aan jou liggaam stel. Om te dans, moet jy soepel, sterk en goed gekoördineerd wees. Jy moet kan spring en jou bene kan uitdraai sodat jy jouself maklik kan lig. Onthou, ballet is ‘n kunsvorm. Wanneer jy buig of enige ander oefening doen, probeer dink hoe dit jou sal help as jy dans.

3.2.5.17 Buig na die kant:

- Sit op die vloer met jou bene gekruis.
- Buig na die regterkant – hou skouers vorentoe.
- Lig jou linkerarm op oor jou kop.
- Herhaal aan die linkerkant.



Figure 3.13

3.2.5.18 Vorentoe buiging

- Hou aan die rugkant van ‘n stoel vas met een hand.
- Buig stadig vorentoe – hou jou bene reguit en jou voete uitgedraai.
- Laat sak jou arms natuurlik soos jy buig.
- Probeer om nie jou heupe agtertoe te laat sak nie.

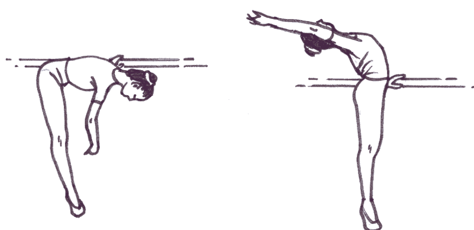


Figure 3.14

3.2.5.19 Agtertoe buiging

- Hou die rugkant van ‘n stoel vas – hou jou een arm effens gebuig bo jou kop.
- Gaan stadig terug, skouers en bo-rug eerste.
- Hou voete bymekaar – bene reguit – heupe vierkantig.
- Buig sover soos jy kan sonder om jouself te forseer en sonder om jou heupe vorentoe te druk.

3.2.5.20 Draaie

- Staan met jou voete teen mekaar.
- Lig jouself stadig op jou tone.
- Draai heeltemal in die rondte – lig jou een voet effens van die vloer af – maar hou die opgeligte voet teen jou ander been.
- Probeer regop bly.
- Eksperimenteer met verskillende maniere om te draai.
- Gebruik jou verbeelding en probeer om ‘n draai wat jy op die video of balletuitvoering gesien het te doen.

3.2.5.21 Spronge

Spronge is ‘n opwindende deel van die oefening. Jou spronge kan wissel in hoogte en spoed. Jy kan op een plek spring en land of in ‘n bepaalde rigting beweeg wanneer jy spring. Jy moet egter sterk en kragtig wees wanneer jy spring.

- Staan met jou voete in die eerste posisie – buig jou knieë.
- Druk met jou hele voet, spesifiek jou hakke, op die vloer.
- Spring in die lug.
- Strek jou bene en voete soveel as wat jy kan.
- Buig jou knieë wanneer jy land – jou tone moet die vloer eerste raak.
- Ondersoek verskillende maniere om te spring, bv. in tweede posisie met jou bene uitmekaar.
- Ontdek nog maniere om te spring – beweeg, buig jou knieë, maak jou bene reguit, verander van rigting, vlakverandering ensovoorts.
- Sit armposisies by.

3.2.5.22 OEFENING

- Gebruik hierdie basiese dansoefeninge en kombineer hulle om ‘n kort balletsekwens te skep.
- Selekteer dansbewegings op die video en in prente en pas hulle by jou dans aan.
- Moenie bang wees om ‘n beweging uit te voer nie.
- Geniet dit om jou eie ballet te skep.

3.2.6 Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.1 gepaste woorde gebruik om eie danse te beskryf wat in die klas ontwikkel word of uit die gemeenskap kom en wat met die benutting van ruimte, kostuum, musiek en rekwisiete te make het.

3.3 Dans: Afkoeling en Strekking[3]

3.3.1 KUNS EN KULTUUR

3.3.2 Graad 4

3.3.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.3.4 Module 13

3.3.5 DANS: AFKOELING EN STREKKING

3.3.5.1 AFKOELING EN STREKKING

3.3.5.2 Aktiwiteit

3.3.5.3 Om die spiere af te koel en te strek na afloop van die oefening [LU 1.1]

- Na al hierdie aktiwiteite is jy seker baie moeg en daarom is dit belangrik dat jy jou spiere strek na elke klas. Indien jy nie strek nie, sal jou spiere styf en seer voel die volgende dag.

- Kies stadige, rustige musiek.

Asemhalingsoefening

- Staan met voete heupwydte van mekaar af, arms langs die sye
- Asem in deur die neus terwyl jy jou arms bo jou kop lig
- Asem uit deur jou mond, laat sak arms en buig knieë terselfdertyd

- Herhaal vier keer

[3]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25036/1.1/>.



Figure 3.15

Bolyfstrek

- Beweeg arms terug en hou jou hande vas agter jou rug – trek jou arms weg van jou liggaam – maak borsarea oop – strek vir agt tellings.
- Beweeg arms op bo die kop – hou jou hande vas – trek arms op na die dak toe – strek vir agt tellings.
- Bring arms vorentoe – hou jou hande vas – trek arms stadig weg van jou liggaam – maak skouerarea oop en strek die rug – strek vir agt tellings.

Dyspier strek

- Staan regop – bene effens van mekaar af – kruis een been oor die ander – hou knieë reguit – bring bolyf stadig vorentoe en probeer die grond met jou hande raak.
- Ruil bene om en strek.

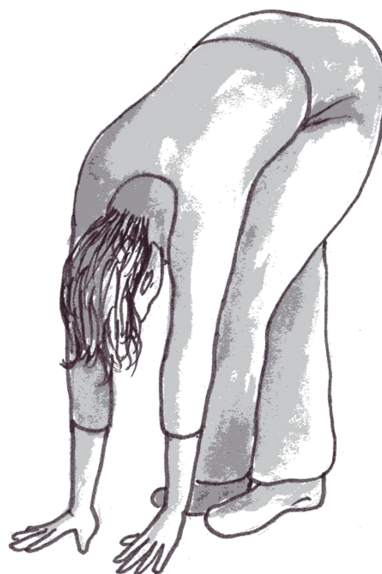


Figure 3.16

Beenstrek

Staan regop – bring regterknie op na bors – trek gebuigde knie na jou bors met jou hande – strek vir agt tellings.

Ruil bene om.

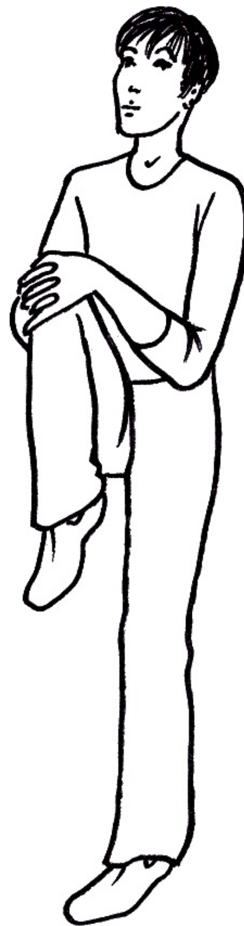


Figure 3.17

Herstel

- Skud alle beweegbare liggaamsdele.
- Buig na jou opvoeder om dankie te sê vir die klas.

Daar was wel baie beweging in hierdie leereenheid.Nou beweeg jy na ‘n ander kunssoort:Visuele Kuns . . .

3.3.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- by die voorbereiding van die liggaam, met die leiding van die opvoeder opwarmings- en vaardigheidsontwikkelingsbewegings kan uitvoer, met die klem op die veilige gebruik van die liggaam, byvoorbeeld:

- by buigings die knieë in lyn bokant die tone;
- artikulering van die voete (toon-hakskeen-buiging) en kniebuiging by landing na 'n sprong;
- goeie houding deurgaans.

3.4 Visuele Kuns: Vorm en Ruimte[4]

KUNS EN KULTUUR

Graad 4

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 14

VISUELE KUNS: VORM EN RUIMTE

VORM EN RUIMTE

In die vorige modules het jy kennis gemaak met kleur-, lyn- en toonnuanses. Nou gaan ons kyk na vorm en ruimte, asook na die kombinasie van al hierdie elemente.

Aktiwiteit 1

Om die konsepte vorm en ruimte te kan verduidelik en toepas [LU 2.6]

- Jou opvoeder gaan jou help! Jy gaan nou jou wêreld begin besigtig!

3.4.1 STAP 1

Soek voorbeelde van **geometriese** vorms binne of buite die klaskamer en skryf hulle neer.

Geometriese vorms is byvoorbeeld sirkels, vierkante, reghoeke, driehoeke, ensovoorts. Soek dan "vryer" vorms wat nie in die eersgenoemde kategorie pas nie (**organiese** vorms). Organiese vorms is byvoorbeeld boomblare, wolke, struike, ensovoorts.

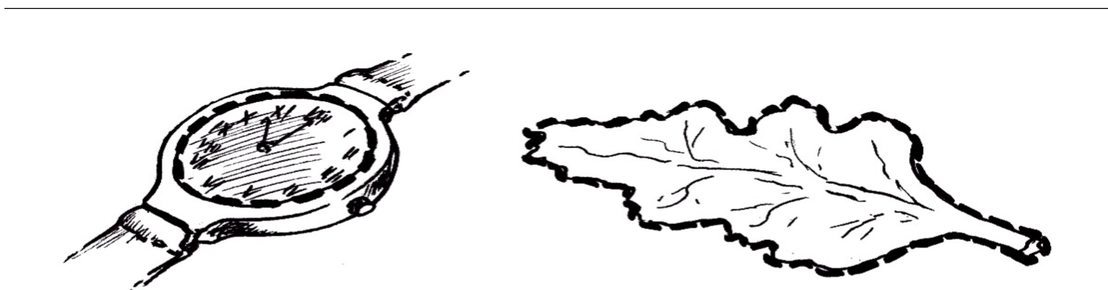


Figure 3.18

Voorbeelde:

GEOMETRIESE VORMS ORGANIESE VORMS

....

[4]This content is available online at <http://cnx.org/content/m26020/1.1/>.

....
....
....
....
....
STAP 2
Kyk nou na **simmetriese** en **asimmetriese** vorms.

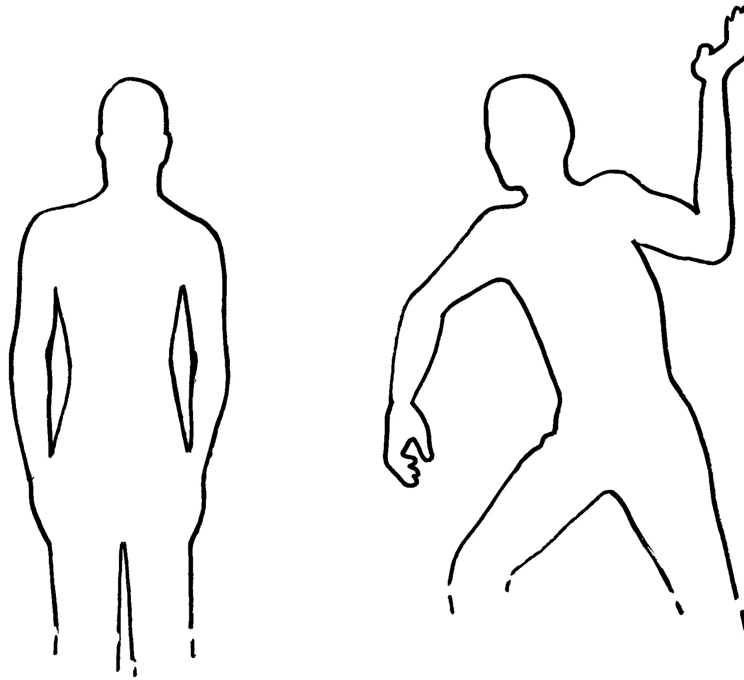


Figure 3.19

Nog voorbeelde:
SIMMETRIES ASIMMETRIES
....
....
....
....
....
....
STAP 3
Nou gaan ons kyk na **positiewe** en **negatiewe** vorms.

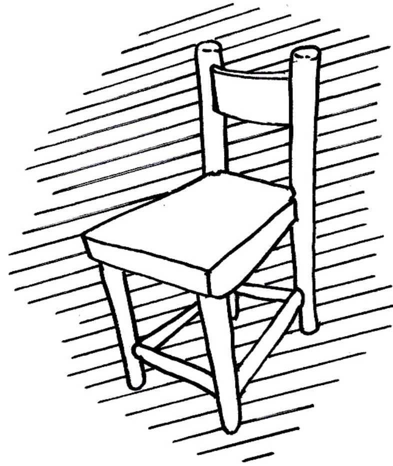


Figure 3.20

Nog voorbeelde:
POSITIEWE NEGATIEWE

....
....
....
....
....
....

STAP 4

Voltooi nou die volgende tabel deur die vorms in Kolom A met die beskrywings in Kolom B te verbind. Gebruik 'n liniaal!

A	B
1	a Geometries
2	b Simmetries
3	c Negatief
4	d Organies
5	e Positief
6	f Asimmetries

Figure 3.21

STAP 5

Verduidelik na aanleiding van die vier illustrasies hieronder hoe **ruimte** in ‘n prent of kunswerk geskep kan word. Laat jou opvoeder jou help.

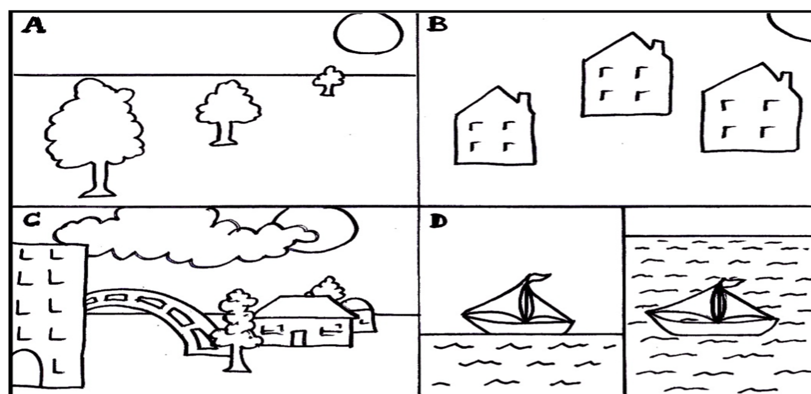


Figure 3.22

Soek nou jou eie voorbeelde in tydskrifte en plak hulle in jou leerderjoernaal.
Kom ons kyk hoe goed jy gevaar het.
Aktiwiteit 2
Om 'n kunswerk te ontleed [LU 2.6]

- Visuele beelde en kunswerke is deel van ons daaglikse lewe. Kyk maar om jou!

Kyk nou na die kunswerk wat die opvoeder aan jou wys en probeer dan die vrae beantwoord sodat jy '*n eie mening* oor die kunswerk kan vorm.
Aktiwiteit 3
Om eie visuele interpretasie te skep [LU 2.6]

- Jou opvoeder gaan vir jou 'n volledige beskrywing van 'n bekende kunswerk gee.

1. Lees die beskrywing aandagtig deur .
2. Skep dan jou eie weergawe daarvan op papier met behulp van verf, pastelle of waskryte.
3. Wanneer jy klaar is, kan jy na die oorspronklike kunswerk kyk, maar nie voor die tyd nie!

Assessering
LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.
Assesseringstandaard
Dis duidelik wanneer die leerder:
2.6 op beelde, ontwerpe en kunshandwerke wat in volkskultuur, prente en -foto's gebruik word, reageer en hulle aan die hand van toepaslike terminologie kan bespreek in terme van inhoud, lyn, fatsoen, vorm, kleur, tekstuur, ruimte en materiaal gebruik.

3.5 Musiek: Klawerbordinstrumente[5]

KUNS EN KULTUUR
Graad 4
KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE
Module 15

[5]This content is available online at <http://cnx.org/content/m26021/1.1/>.

MUSIEK: KLAWERBORDINSTRUMENTE
KLAWERBORDINSTRUMENTE
Aktiwiteit 1
Om te onderskei tussen hoog en laag [LU 2.5]



Figure 3.23

Lees die volgende sinne hardop:

Dit lyk soos Johann. OF Dit lyk soos Johann?

Figure 3.24

Wat is die verskil?

		HOOG
	MIDDEL	
LAAG		

Table 3.1

Probeer om die volgende op verskillende toonhoogtes te sê:
Waar het jy die boek gesit?
Daneel is regtig ‘n pragtige meisie!
Dit kan ek glad nie verstaan nie!
Beklemtoon die verskillende woorde en hoor wat gebeur!
Skryf nou ‘n paar sinne van jou eie en toets jou vriende . . .
Aktiwiteit 2
Om instrumente te identifiseer [LU 2.4, 2.5]

Miskien is dit die eerste keer dat jy werklik luister na verskillende instrumente. Dit sal help om jou luistervaardighede te ontwikkel.



Figure 3.25

- ‘n Karnaval is ‘n feestelike geleentheid waarby, onder andere, optogte gehou word. In “Die Karnaval van die Diere” word musiek gebruik om ‘n **grappige** voorstelling van verskillende diere te gee.
- Camille Saint-Saëns is die komponis. ‘n **Komponis** is die persoon wat die musiek geskryf het. Saint-Saëns het hierdie grappige musiek geskryf vir die vermaak van sy vriende en homself.

DIE MARS VAN DIE DIEREKONING



Figure 3.26

Voltooi eers:

• Maatslag	
• Tempo	
• Is die instrumentklank hoog en/of laag?	
• Beskryf wat jy hoor. Wat doen die leeu?	

Table 3.2

Die komponis gebruik **twee klaviere** om die leeu na te maak.
Die klavier is ‘n klawerbordinstrument:

- Op ‘n klawerbord kan baie note gelyktydig gespeel word.
- Die note is vanaf baie laag tot baie hoog.

Al die note is in alfabetiese volgorde (A tot G) en jy kan hulle duidelik onderskei as swart en wit note. Voltooi die wit note op die klavier deur die gegewe patroon te volg:

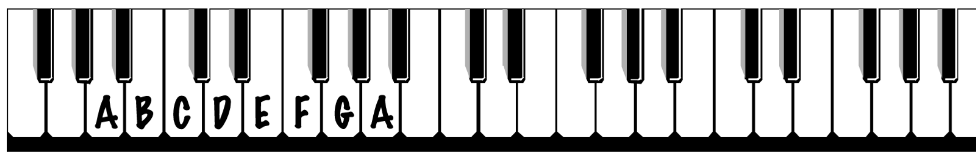


Figure 3.27

- Daar is twee tipes: ‘n regop klavier en ‘n vleuelklavier

- Noem ander klawerbordinstrumente:

Hoe verkry ons klank op die klavier?
Binne-in die klavier is daar *snare* en *hamertjies*. Sodra die noot gedruk word, kap die hamertjie teen die snaar. Die snaar vibreer en bring ‘n klank voor!
Hoe harder die noot gedruk word, hoe harder sal die klank wees en hoe sagter die noot gedruk word, hoe sagter sal die klank wees.
Die persoon wat klavier speel, noem ons ‘n pianis. (Meervoud: pianiste)
Plak hier ‘n prentjie van ‘n klavier en dui aan of dit ‘n regop- of vleuelklavier is.

Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.4 maatslae soos vier-vier en drie-vier kan herken;

2.5 na musiekinstrumente luister en hulle kan identifiseer in terme van voorkoms, naam, wyse van klankproduksie, timbre en algemene toonhoogteklassifisering (hoog-laag).

3.6 Musiek: Strykinstrumente[6]

3.6.1 KUNS EN KULTUUR

3.6.2 Graad 4

3.6.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.6.4 Module 16

3.6.5 MUSIEK: STRYKINSTRUMENTE

3.6.5.1 STRYKINSTRUMENTE

3.6.5.2 Aktiwiteit

3.6.5.3 Om instrumente te identifiseer [LU 2.4, 2.5]

DIE SKILPAAIE

[6]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25039/1.1/>.

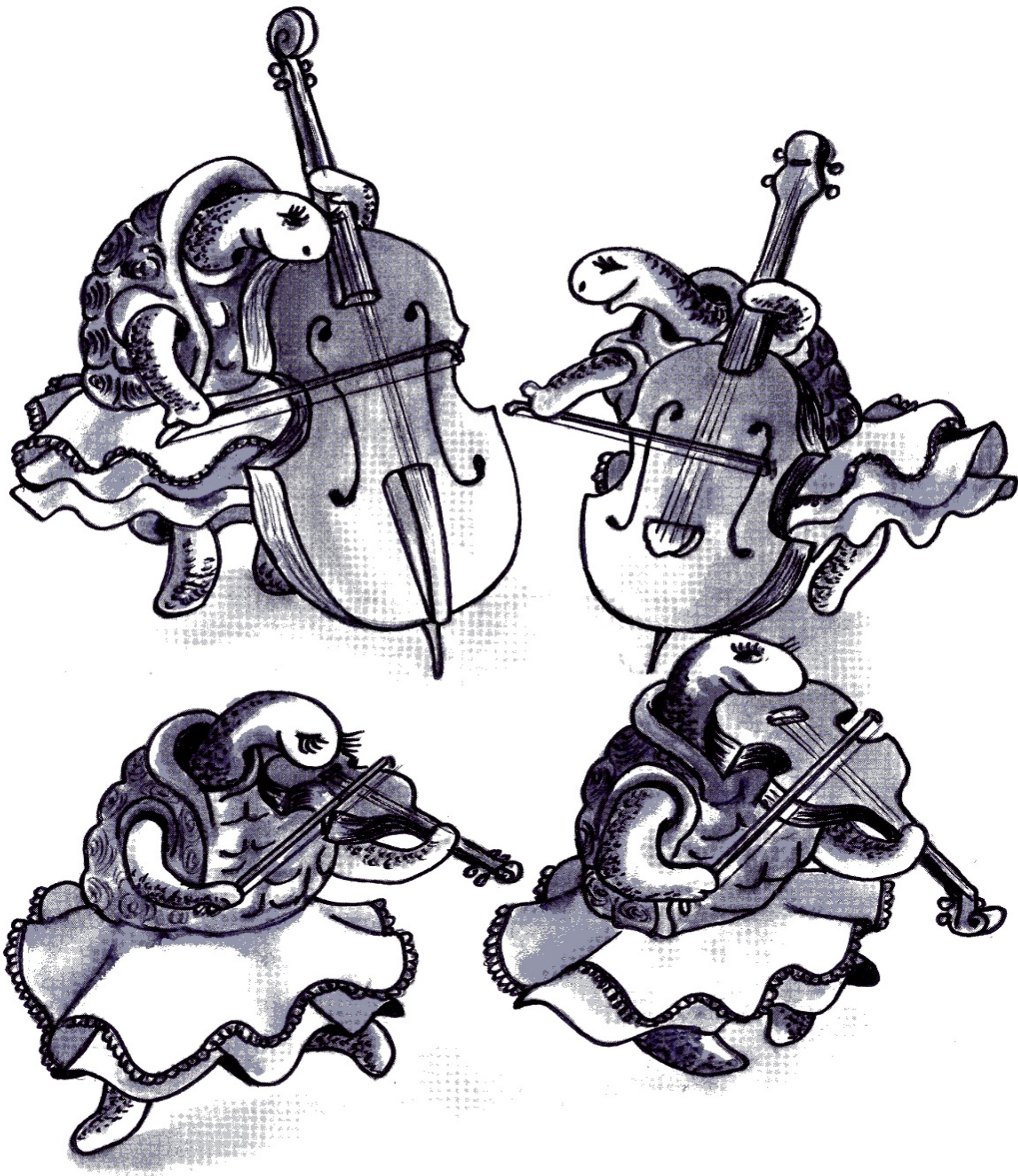


Figure 3.28

Voltooi eers:

• Maatslag	
• Tempo	
• Is die instrumenteklank hoog en/of laag?	
• Beskryf wat jy hoor.	

Table 3.3

Om die skilpaaie uit te beeld, gebruik die komponis strykinstrumente.
Hoe lyk die strykinstrumente?
Kyk na die skets van die skilpaaie. Daar is VIER verskillende strykinstrumente:
Viool
Altviool
Tjello
Kontrabas
Hierdie vier instrumente vorm die strykinstrumente. Strykinstrumente bestaan uit 'n houtkas en vier snare. Die snare word met 'n strykstok bespeel.
Strykinstrumente word met groot sorg vervaardig. Al die houtdele word aanmekaar vasgegom en daar word geen spykers of skroewe gebruik nie. Hierdie groep instrumente wissel in grote: Hoe groter die instrument, hoe laer die klank; hoe kleiner die instrument, hoe hoër die klank.
(Vergelyk met groot en klein diere: 'n muis is klein, sy klank is hoog; 'n olifant is groot, sy klank is laag.)
Plak prentjies of maak tekeninge van die vier strykinstrumente.
Hoe bring ons klank voort op die strykinstrumente?
Sodra 'n mens die strykstok oor die snaar stryk, vibreer die snaar. Dit veroorsaak klank! Hoe langer die snaar is, hoe laer is die klank; hoe korter die snaar, hoe hoër is die klank. Om die snare korter of langer te maak, word die linkerhand hoër op of laer af op die snare gedruk.
In plaas van die strykstok te gebruik, kan die snare ook gepluk word met die regterhand. Dit veroorsaak kort klanke.
Die toonhoogte van die strykers:
Viool: hoog
Altviool: redelik hoog
Tjello: redelik laag
Kontrabas: laag
Rangskik die strykinstrumente soos volg:
1. van klein na groot
2. van hoog na laag.
Watter afleiding kan jy maak?
STRYKINSTRUMENTE

1. Klein na groot				
2. Hoog na laag				

Table 3.4

AFLEIDING:	

Table 3.5

3.6.6 Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.4 maatslae soos vier-vier en drie-vier kan herken;

2.5 na musiekinstrumente luister en hulle kan identifiseer in terme van voorkoms, naam, wyse van klankproduksie, timbre en algemene toonhoogteklassifisering (hoog-laag).

3.7 Musiek: Blaasinstrumente[7]

3.7.1 KUNS EN KULTUUR

3.7.2 Graad 4

3.7.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.7.4 Module 17

3.7.5 MUSIEK: BLAASINSTRUMENTE

3.7.5.1 BLAASINSTRUMENTE

3.7.5.2 Aktiwiteit

3.7.5.3 Om instrumente te identifiseer [LU 2.4, 2.5]

3.7.5.4 DIE SWAAN EN DIE OLIFANT

Vergelyk die musiek van die verskillende diere met mekaar. Skryf die ooreenkomste neer.

Beskryf wat jy hoor:

Die Swaan	Die Olifant

Table 3.6

DIE VOËLHOK

[7]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25041/1.1/>.

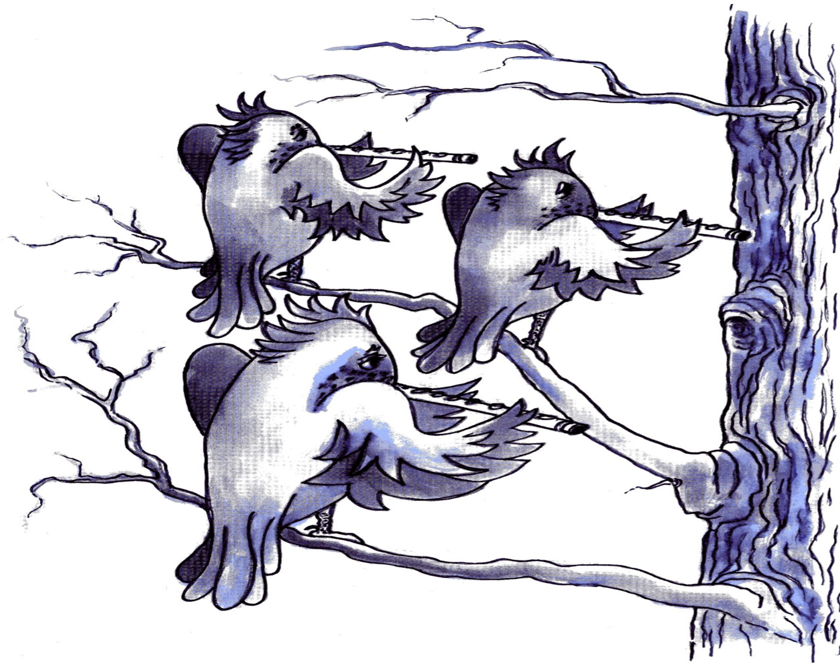


Figure 3.29

Voltooi eers:

• Maatslag	
• Tempo	
• Is die instrumenteklank hoog en/of laag?	
• Watter ander instrumente is daar?	

continued on next page

• Beskryf wat jy hoor.	

Table 3.7

Om die voëls uit te beeld, gebruik die komponis 'n blaasinstrument soos **die dwarsfluit**.

Hoe lyk die dwarsfluit?

Die dwarsfluit is 'n houtblaasinstrument, maar word nie van hout gemaak nie. Dit word hoofsaaklik van silwer gemaak.

'n Houtblaasinstrument bestaan uit 'n hol buis met gate

Plak hier 'n prentjie of 'n tekening van 'n dwarsfluit:

Hoe verkry ons klank op die dwarsfluit?

Sodra in die pyp geblaas word, vibreer die lug binne in die pyp. Dit bring klanke voort! Deur die gate oop of toe te maak, verander jy die toonhoogte. Hoe langer die lugkolom, hoe laer is die klank; hoe korter die lugkolom, hoe hoër die klank.

Die toonhoogte: Die note van die dwarsfluit is hoog.

DIE KOEKOEKVOËLTJIES IN DIE WOUD

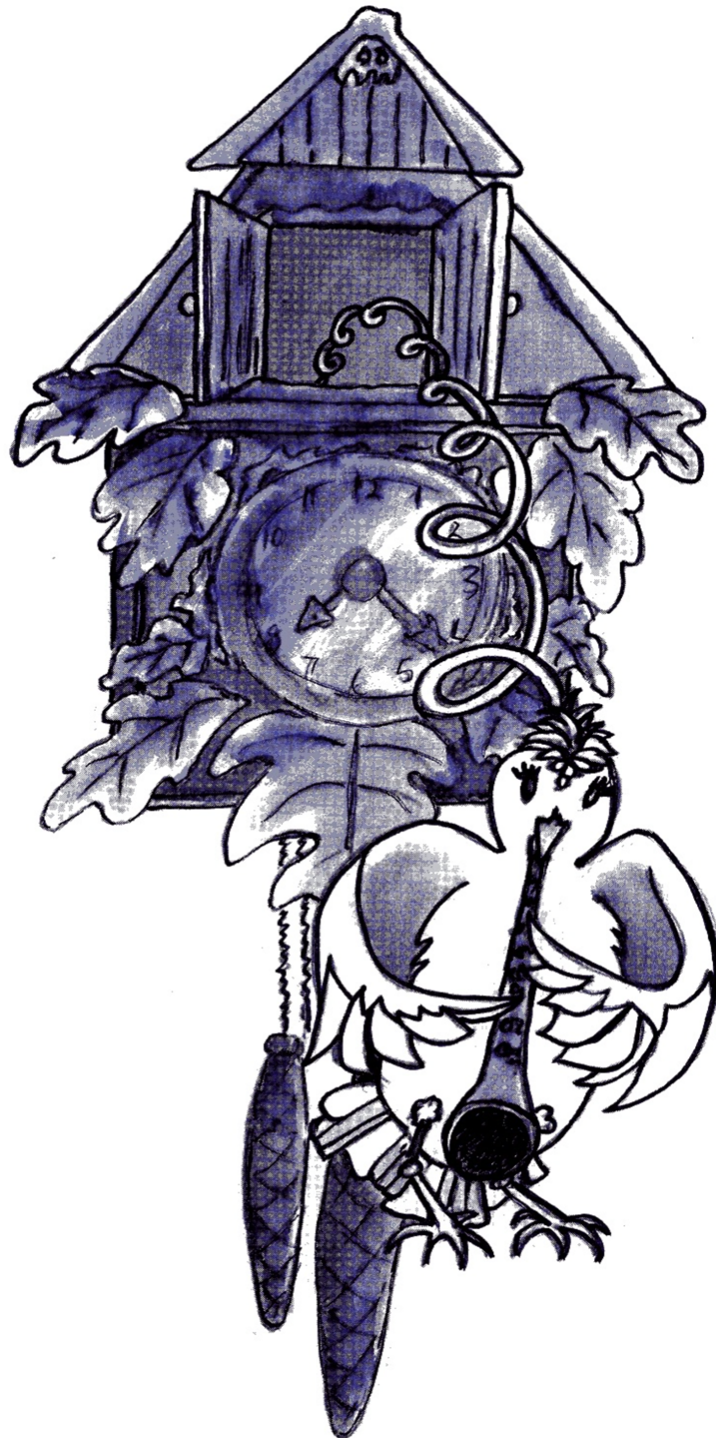


Figure 3.30

Voltooi eers:

• Maatslag	
• Tempo	
• Is die instrumenteklank hoog en/of laag?	
• Watter ander instrumente is daar?	
• Beskryf wat jy hoor.	

Table 3.8

Om die koekoekvoëltjies uit te beeld, gebruik die komponis ‘n blaasinstrument soos **die klarinet**.
Hoe lyk die klarinet?
Die klarinet is ‘n houtblaasinstrument.
‘n Houtblaasinstrument bestaan uit ‘n hol buis met gate en word meestal van hout gemaak.
Noem ander houtblaasinstrumente:
Plak hier ‘n prentjie of maak ‘n tekening van ‘n klarinet.
Hoe bring ons klanke voort op die klarinet?
Sodra in die pyp geblaas word, vibreer die lug binne in die pyp. Dit bring klanke voort! Deur die gate oop of toe te maak, verander die toonhoogte. Hoe langer die lugkolom, hoe laer is die klank; hoe korter die lugkolom, hoe hoër die klank.
Die toonhoogte: Die note van die klarinet is redelik laag tot hoog.

3.7.6 Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.
Assesseringstandaard
Dis duidelik wanneer die leerder:
2.4 maatslae soos vier-vier en drie-vier kan herken;
2.5 na musiekinstrumente luister en hulle kan identifiseer in terme van voorkoms, naam, wyse van klankproduksie, timbre en algemene toonhoogteklassifisering (hoog-laag).

3.8 Musiek: Slaginstrumente[8]

3.8.1 KUNS EN KULTUUR

3.8.2 Graad 4

3.8.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.8.4 Module 18

3.8.5 MUSIEK: SLAGINSTRUMENTE

3.8.5.1 SLAGINSTRUMENTE

3.8.5.2 Aktiwiteit

3.8.5.3 Om instrumente te identifiseer [LU 2.4, 2.5]

DIE FOSSIELE

[8]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25045/1.1/>.

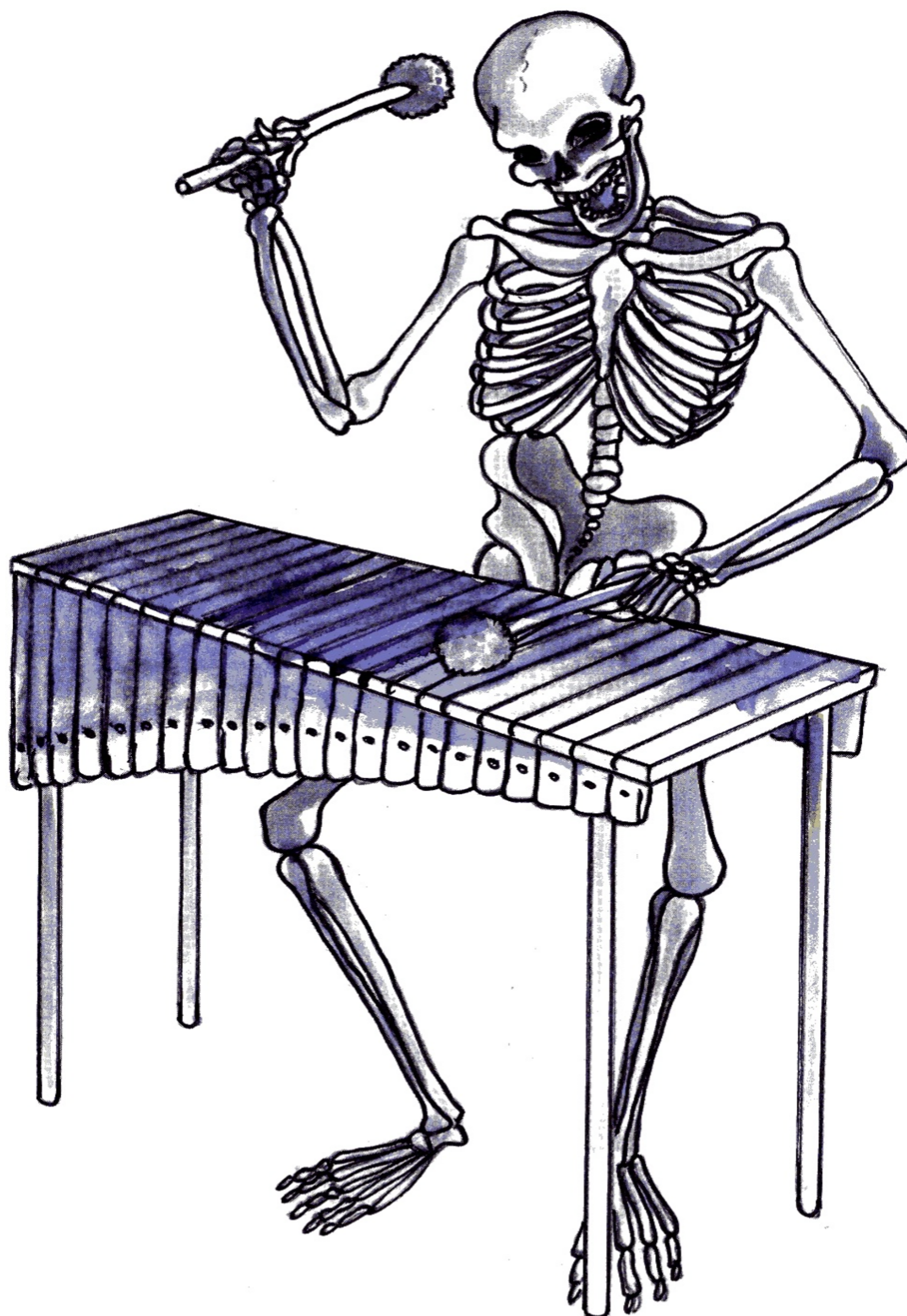


Figure 3.31

Voltooi eers:

• Maatslag	
• Tempo	
• Is die instrumenteklank hoog en/of laag?	
• Watter ander instrumente is daar?	
• Beskryf wat jy hoor.	

Table 3.9

Om die geratel van die geraamte uit te beeld, gebruik die komponis **die xilofoon**.
Hoe lyk die xilofoon?
Die xilofoon is 'n slaginstrument en word met ligte hamertjies getik
Dit bestaan uit 'n reeks langwerpige houtblokkies van verskillende groottes
Plak hier 'n prentjie of maak 'n tekening van 'n xilofoon:
Hoe word klank voortgebring op die xilofoon?
Om klank voort te bring word met ligte hamertjies op die houtblokkies getik.
Verskillende hamertjies word gebruik vir verskillende toonkleure, bv. hout, rubber en vilt.
Hoe korter en dikker die houtblokkies is, hoe hoër is die klank; hoe langer en dunner die blokkies is, hoe laer is die klank.
Die toonhoogte: Die note van die xilofoon is redelik hoog.

8.	9.	10.	11.

Table 3.10

- Jou opvoeder gaan nog DRIE voorstellings van "diere" uit hierdie komposisie voorspeel.
- Kies die regte diere by die musiek en voltooi die tabel:

Henne en Hane
Donkies
Kangaroe
Visse

Vinnig
Stadig
Wissel in tempo

Viool
Kontrabas
Fluit
Klarinet
Klaviere

	Diere	Tempo	Instrument/e
Snit 1	Henne en Hane		
Snit 2	Donkies		
Snit 3	Kangaroes		
Snit 4	Visse		

Table 3.11

Beskryf die diere volgens wat jy hoor. Wat doen elk?

3.8.6 Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.4 maatslae soos vier-vier en drie-vier kan herken;

2.5 na musiekinstrumente luister en hulle kan identifiseer in terme van voorkoms, naam, wyse van klankproduksie, timbre en algemene toonhoogteklassifisering (hoog-laag).

3.9 Musiek: Toets jou kennis[9]

KUNS EN KULTUUR

Graad 4

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 19

MUSIEK: TOETS JOU KENNIS

FINALE

Aktiwiteit 1

Om instrumente te identifiseer [LU 2.4, 2.5]

[9]This content is available online at <http://cnx.org/content/m26022/1.1/>.

- As finale opsomming van die werk, luister ons na die *Finale*. Verdeel in groepe. Elke groepie verteenwoordig 'n spesifieke dier. Luister na die musiek: Die diere beweeg nou in 'n optog verby. Sodra jou spesifieke dier gehoor word, beweeg jy saam met die musiek.

- Ons tel vier, m.a.w. die maatslag is vier en dit is 'n marsritme (1 2 3 4 / 1 2 3 4).

Het al die diere verby beweeg in die finale optog?
TOETS JOU KENNIS
Kies die korrekte antwoord deur A, B of C in te kleur.
1. Die komponis dryf hiermee die spot met . . .

a	homself en ander komponiste.	b	diere.	c	mense.

Table 3.12

2. Die instrument wat die meeste gehoor word is die . . .

a	tromme.	b	klavier.	c	klarinet.

Table 3.13

3. Marsmusiek is in . . .

a	enige maatslag.	b	4-tyd.	c	3-tyd.

Table 3.14

4. Walsmusiek is in . . .

a	enige maatslag.	b	4-tyd.	c	3-tyd.

Table 3.15

5. Die finale opsomming van al die diere is in die . . .

a	Cancan.	b	snit.	c	finale.

Table 3.16

6. Klank by strykinstrumente word verkry as die . . .

a	snaar vibreer.	b	lugkolom vibreer.	c	stok vibreer.

Table 3.17

7. Klank by houtblaasinstrumente word voortgebring as die . . .

a	snaar vibreer.	b	lugkolom vibreer.	c	pyp vibreer.

Table 3.18

8. Hoe langer die snaar, . . .

a	hoe laer die klank.	b	hoe hoër die klank.	c	hoe meer note kan jy speel.

Table 3.19

9. Hoe kleiner die instrument, . . .

a	hoe laer die klank.	b	hoe hoër die klank.	c	hoe sagter die klank.

Table 3.20

10. Die klankkleur van die klarinet is . . .

a	yl.	b	syagtig.	c	hol.

Table 3.21

11. Die instrument wat die leeu naboots, is die . . .

a	xilofoon.	b	tromme.	c	klavier.

Table 3.22

12. Die instrument wat die koekoek naboots, is die . . .

a	koekoekfluitjie.	b	klarinet.	c	klavier.

Table 3.23

13. Die instrument wat die fossiele naboots, is die . . .

a	ghong.	b	xilofoon.	c	geraamtebene.

Table 3.24

14. Die instrument wat die olifant naboots, is die . . .

a	basviool.	b	baskontra.	c	kontrabas.

Table 3.25

5. Die instrument wat die swaan naboots, is die . . .

a	tjello.	b	fluit.	c	viool.

Table 3.26

TOTAAL	15	

Table 3.27

	1	2	3	4	
	1 - 7	8 - 9	10 - 12	13 - 15	

Table 3.28

Hoe dink jy is jou kennis omtrent die instrumente?
Swak . . . . Redelik............. Goed .... Baie goed
Aktiwiteit 2
Om musieknotasie te lees [LU 2.3, 2.4]
Onthou jy nog die Morsekode uit ‘n vorige module?
Lees en klap die Skilpad-tema.
Dit is goed om jou ritme aan te moedig!

KYK				hier	kom	Skil -	lie
[U+25AC]		[U+25AC]		[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]
SKIL	-	PAD		hy	kom	met	die
[U+25AC]		[U+25AC]		[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]
GROOT		PAD		sta -	dig	teen	die
[U+25AC]		[U+25AC]		[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]
af - draand		kom	hy	aan -	ge -	suk -	kel
[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]	[U+F0B7]
KYK							
[U+25AC]		[U+25AC]					

Table 3.29

Probeer nou om die Skilpad-tema te sing! Jou opvoeder sal jou help!

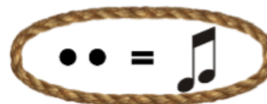
Geheime skrif Geheime skrif Geheime skrif

Figure 3.32

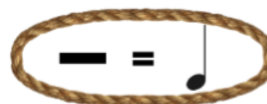
Skryf nou die skilpadtema oor in ‘n geheime skrif! Gebruik die sleutel wat gegee word.

Agstenote





Kwartnoot



Kwartnoot-rusteken

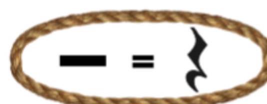


Figure 3.33

WENK: Om die kwartrus te teken



Figure 3.34



Figure 3.35

Lyn 1	Lyn 2	Lyn 3
4 4		

Table 3.30

Lyn 4	Lyn 5	

Table 3.31

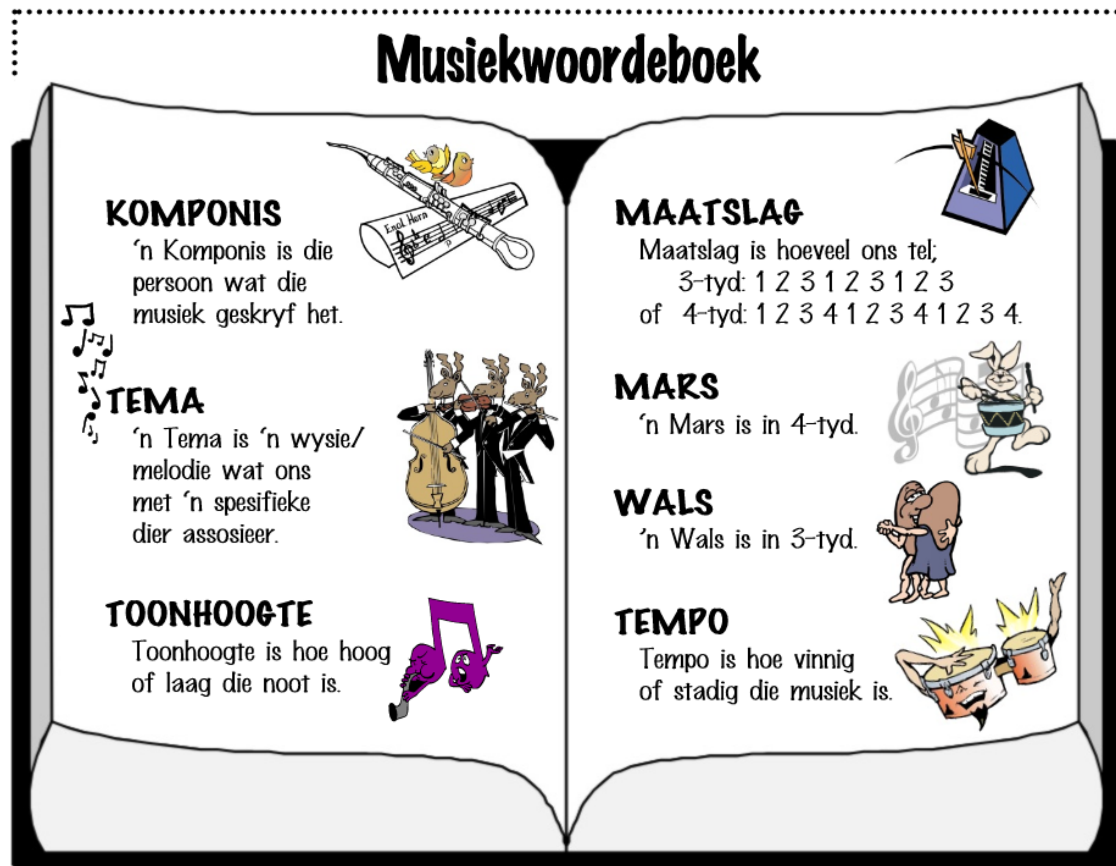


Figure 3.36

Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.3 kwart- en halfnootwaardes, asook pouses in 'n kort wysie kan herken;

2.4 maatslae soos vier-vier en drie-vier kan herken;

2.5 na musiekinstrumente luister en hulle kan identifiseer in terme van voorkoms, naam, wyse van klankproduksie, timbre en algemene toonhoogteklassifisering (hoog-laag).

3.10 Drama: Kreatiewe Fantasie[10]

3.10.1 KUNS EN KULTUUR

3.10.2 Graad 4

3.10.3 KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

3.10.4 Module 20

3.10.5 DRAMA: KREATIEWE FANTASIE

3.10.5.1 KREATIEWE FANTASIE

3.10.5.2 Aktiwiteit 1

3.10.5.3 Om nabetragting te doen oor eie bydrae tot drama [LU 2.2]

- Ons wil hê dat jy moet terugdink aan die "Mimiek"-aktiwiteit van verlede kwartaal. Onthou jy dit? Goed! Volg jou opvoeder se riglyne en geniet die volgende aktiwiteit.

Oefening 1: Klasbespreking

Bespreek die volgende aspekte met jou opvoeder en die klas:

- jou voorbereiding vir die vorige aktiwiteit;
- jou eerste indrukke toe jy die aktiwiteit gedoen het;
- het jy van die oefening gehou?
- wat jy verstaan het onder *mimiek*;
- of dit die moeite werd was om te doen.

Oefening 2: Die Vraelys

Voltooi die vraelys

1. Het jy daarvan gehou om "mimiek" te doen? Waarom? Waarom nie?
2. Het jy dit moeilik gevind om nie te praat gedurende die oefening nie? Waarom? Waarom nie?
3. Het jy dit geniet om die ander leerders se mimiek-opvoerings te sien? Waarom? Waarom nie?
4. Het jy dit geniet om saam met die ander leerders aan die tonele te werk, of sou jy jou mimiek eerder alleen wou opvoer? Waarom? Waarom nie?
5. Dink jy jy sou die "wen mimiek" beter kon gedoen het as verlede kwartaal? Hoe?

Oefening 3: Groep-nabetragting

- Verdeel in groepe van 5-8 leerders.
- Kies 'n groepkaptein.
- Neem tyd en doen nabetragting oor die volgende:
- die klasbespreking;
- die vraelys;
- die "Kreatiewe Fantasie"-aktiwiteit.

- Bespreek die "wen mimiek" van die vorige kwartaal. Gee idees hoe jy nou, met jou agtergrondskennis en ondervinding, die mimiek sou verbeter.
- Elke groepkaptein sal die geleentheid gegee word om terugvoering te gee oor die groepe se besprekings.

[10] This content is available online at <http://cnx.org/content/m25051/1.1/>.

3.10.6 Assessering

LEERUITKOMS 2:REFLEKSIE Die leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

2.2 eenvoudige dramaterminologie gebruik om op klaskamerdrama te reageer, na eie bydrae tot drama te verwys en na die kommentaar en idees van ander te luister.

Chapter 4

Kwartaal 4

4.1 Drama: Opwarming[1]

4.1.1 KUNS EN KULTUUR

4.1.2 Graad 4

4.1.3 SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

4.1.4 Module 21

4.1.5 DRAMA: OPWARMING

4.1.5.1 DRAMA

In modules 21 en 22 gaan jy sommer baie pret hê! Jou opvoeder gaan jou op ‘n wonderlike ontdekkingstog neem deur die opwindende wêreld van drama.

4.1.5.2 Aktiwiteit

4.1.5.3 Om ontspannings- en asemhalingsoefeninge uit te voer: die opwarming [LU 1.3]

- Voordat ons begin, moet jy eers ontspanne en goed opgewarm wees. Is jy gereed? Goed! Jou opvoeder sal jou lei deur die oefeninge en vir jou verduidelik waarom jy hulle moet doen.

Ontspanningsoefening 1:

- Staan met jou voete uit mekaar.
- Strek na bo met jou vingerpunte, handpalms na voor en vingers uitgesprei.
- Probeer die plafon raak.
- Verbeel jou daar is ‘n draad aan elke vinger vas en aan die kroon van jou kop.
- Jy word opgelig deur die draad totdat jy op jou tone staan.
- Voel hoe jou liggaam langer word.
- Hou hierdie posisie vir tien tellings.
- Verbeel jou dat iemand die drade skielik sny.
- Jou hande, gewrigte, arms, kop en skouers sal sak.
- Laat jou arms los langs jou sye hang.
- Laat jou kop sak.
- Merk op hoe gemaklik jou spiere voel nadat die spanning verdwyn het.

[1] This content is available online at <http://cnx.org/content/m26023/1.1/>.

- Laat jou kop en arms vir 'n oomblik hang.
- Kom stadig orent.

Ontspanningsoefening 2:

- Staan met jou voete uit mekaar.
- Druk ritmies na die plafon met uitgestrekte vingers.
- Hou die posisie na vyf drukke.
- Beur na bo vir tien tellings.
- Laat die bolyf vorentoe sak.
- Jou bolyf, arms, hande en kop moet afhang in ‘n ontspanne posisie.
- Laat jou arms los langs jou liggaam hang totdat dit vanself tot stilstand kom.
- Hang so slap vir ‘n paar oomblikke.
- Kom stadig orent.

Postuuroefening 1:

- Staan met jou hakke ‘n paar sentimeter van ‘n muur af weg.
- Rus jou rug teen die muur.
- Arms hang langs jou sye.
- Maak seker jou kop is regop in lyn met jou ken.
- Buig jou knieë en laat jou liggaam self afsak.
- Voel die ruggraat-area reguit word.
- Gly ‘n paar keer op en af teen die muur.
- Voel hoe jou rug reguit word soos jy teen die muur afgly.

Postuuroefening 2:

- Staan regop, voete uit mekaar.
- Strek so ver as moontlik sywaarts met jou hande.
- Strek jou vingers, handpalms wys na onder, duime wys vorentoe.
- Draai die handpalms opwaarts sodat jou duime na agter wys.

- Voel jou skouers terugrol soos jy jou hande draai.
- Laat sak jou arms stadig en probeer jou dye met die agterkant van jou vingers raak.
- Voel hoe die lae deel van jou bors oopgaan soos jy jou arms laat sak.
- Maak seker dat jy nie jou kop vorentoe uitsteek nie.
- (Dit is ‘n goeie korrektiewe oefening vir krom skouers.)

Asemhalingsoefening:

- Lê op die vloer met jou arms effens weg van jou liggaam – hande los.
- Trek jou knieë op totdat die sole van jou voete plat op die vloer is.
- laas jou hande liggies op die lae deel van jou ribbes.
- Haal stadig asem, in deur jou neus en uit deur jou mond.
- Raak bewus van die beweging wat jou ribbekas maak soos jy asemhaal.
- Haal vinnig asem, in en uit.
- Wees bewus van die krag wat jy kan uitoefen oor jou asemhaling .
- Asem in deur jou neus vir vyf tellings – hou vir ‘n oomblik – laat die asem stadig deur jou oop mond uitvloei vir vyf tellings.

(Daar mag net beweging in die lae deel van jou borskas wees.)

Opwarmingsoefening 1: Rooi, Blou, Geel

- Sit op stoele in 'n sirkel met 'n ruimte tussen elke stoel.
- Jul opvoeder sal vir elkeen van julle 'n kleur gee – blou of rooi.
- Omdat die doel van hierdie oefening presiese beweging is, is geen gesukkel en algehele STILTE noodsaaklik.
- Op die bevel ROOI, moet al die Rooies opstaan en op 'n ander stoel gaan sit.
- Op die bevel BLOU, moet die Bloues 'n ander stoel vind.
- Op die bevel GEEL, moet almal 'n ander stoel vind.
- Varieer die beweging van stadige aksie tot vinnige reaksies.
- Daar mag geen kontak wees nie.

Opwarmingsoefening 2:

- Die hele groep moet in 'n groot ruimte draf.
- Die opvoeder het 'n fluitjie.
- Wanneer die opvoeder op die fluitjie blaas, moet almal vries.
- Die opvoeder sal 'n 'slagoffer' uitwys.
- Die 'slagoffer' moet dan vinnig sy eie besondere bewegings begin uitvoer.
- Die hele groep moet hom / haar naboots.
- Na tien sekondes moet die opvoeder weer die fluitjie blaas.
- Almal vries. Nog 'n 'slagoffer' word uitgewys.

4.1.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

1.3 eenvoudige ontspannings- en asemhalingsoefeninge onder leiding van die onderwyser kan doen wanneer opgewarm en afgekoel word.

4.2 Drama: Ons speel toneel[2]

4.2.1 KUNS EN KULTUUR

4.2.2 Graad 4

4.2.3 SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

4.2.4 Module 22

4.2.5 DRAMA: ONS SPEEL TONEEL

4.2.5.1 ONS SPEEL TONEEL

4.2.5.2 Aktiwiteit 1

4.2.5.3 Om stem en liggaam in drama te gebruik [LU 1.4]

- Na die opwarming sal jy voorbereid wees om die volgende aktiwiteit te geniet. Ja, ons gaan toneelspeel. Uiteindelik!

[2]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25052/1.1/>.

4.2.5.4 Oefening 1: Improvisasie sonder spraak

- Die klas sal opgedeel word in groepe van 6-8.
- Elke groep het omtrent twee minute om hulle gunsteling feëverhaal te kies.

- Elke lid van die groep moet 'n karakter kies wat hulle in die feëverhaal wil wees.
- Kies een toneel/ gebeurtenis uit die verhaal.
- Improviseer die toneeltjie sonder die gebruik van dialoog of klank aan die res van die klas.
- Raai watter feëverhaal dit was en identifiseer die karakters.
- Kies 'n 'wen'-groep en die beste karakter na afloop van die opvoerings.

4.2.5.5 Oefening 2: Improvisasie met spraak

- Dieselfde groepe moet dieselfde tonele opvoer met dieselfde karakters, maar hierdie keer moet julle spraak gebruik.
- Voer die tonele vir die res van die klas op.
- Kies 'n 'wen'-toneel en 'n 'wen'-karakter na afloop van die opvoerings.

4.2.5.6 Aktiwiteit 2

4.2.5.7 Om gebruik te maak van kostuums en rekwisiete om 'n storie te vertelkarakters uit te beeld: donderweer en weerlig [LU 1.5]

- Met hierdie aktiwiteit gaan ons 'n mite ondersoek wat uit Nigerië kom. Jou opvoeder sal vir jou die storie lees. Luister aandagtig en probeer die storie visualiseer soos hy/sy dit vir julle lees.

4.2.5.7.1 Die storie van donderweer en weerlig



Figure 4.1

Lank gelede het Donderweer en Weerlig op die aarde tussen die mense gewoon. Donderweer en Weerlig was skape: Donderweer was die ma en Weerlig, haar seun, 'n ram.

Hierdie twee diere was nie gewild onder die mense nie, aangesien Weerlig graag skoor gesoek het met die mense. Sodra hulle hom teengaan, het hy kwaad geword het en alles afgebrand wat voor hom kom, selfs hutte en groot bome.Hy het dikwels ook die oeste op die plase vernietig en enkele kere/ by geleentheid is selfs mense wat in sy pad gestaan het, ook so gestraf.

Toe Donderweer agtergekom het dat Weerlig hom so gedra, het sy so hard as wat sy kon op hom geskree – dit was baie, baie, baie hard! Die bure was natuurlik elke keer erg ontsteld: eerstens oor die skade wat deur Weerlig veroorsaak is en tweedens oor die ondraaglike lawaai van sy ma wat altyd op sy uitbarstings gevolg het.

Die inwoners van die dorp het gereeld by die koning gekla, totdat hy die twee uiteindelik weggestuur het na die uithoeke van die dorp en gesê het dat hulle nie meer met die inwoners van die dorp kontak mag hê nie.

Dit het egter nie gehelp nie, aangesien Weerlig nog steeds die mense kon sien rondloop in die dorp se strate en so kon aanhou skoor soek.

Die koning het die twee weer ontbied en vir hulle gesê:

"Ek het julle baie kanse op 'n beter lewe gegee, maar ek kan sien dat dit tevergeefs is. Julle sal van nou af weggaan uit ons dorpie en in die wildernis gaan bly. Ons wil julle nooit weer hier sien nie!"

Donderweer en Weerlig kon nie anders as om die koning te gehoorsaam nie en het hulle berus in die koning se beslissing. Hulle het wel die dorpie verlaat , maar was kwaad vir die inwoners.

Daar het egter nog baie moeilikheid op die inwoners van die dorp gewag!

Weerlig was so kwaad omdat hy verban is, dat hy die hele bos aan die brand gesteek het. Aangesien dit baie droog was, het die vlamme versprei na die aanliggende klein plasies en selfs tot by sommige hutte. Die mense was weer eens in wanhoop. Hulle het die ma se magtige stem gehoor in haar poging om hom te stop, maar soos altyd was dit te laat, aangesien hy reeds die skade aangerig het.

Die koning het al sy raadslede bymekaar geroep en hulle raad gevra. Na 'n lang debat het hulle uiteindelik op 'n idee afgekom. Hulle het besluit om Donderweer en Weerlig heeltemal van die aarde af te verban. Die twee moes bo in die hemelruim gaan woon. Die koning het dit dan ook so aan hulle bekend gemaak.

Donderweer en Weerlig is dus weggestuur om in die hemelruim te gaan woon waar hulle nie meer skade aan die mense kan doen nie. Of so het die mense gehoop! Maar dinge het nie heeltemal so uitgewerk nie.

Weerlig verloor nog steeds sy humeur van tyd tot tyd en kan dit nie weerstaan om vuur af aarde toe te stuur nie. Dan kan jy hoor hoe sy ma hom berispe met 'n harde gerommel.

Karakterisering

- Jou opvoeder sal vir julle die mite lees.
- Jou opvoeder sal die verskillende karakters op die bord neerskryf.
- Kies vir jou 'n rol uit die mite.
- Leerders sonder rolle uit hierdie mite moet 'n dier van hulle keuse kies om te speel.
- Ondersoek jou karakter d.m.v. die volgende riglyne:

4.2.5.8 Elemente van karakterisering

- **Aksie:** Wat doen ek?
- **Wilskrag:** Hoekom doen ek dit?
- **Aanpassing**: Hoe doen ek dit?

4.2.5.9 Eksterne eienskappe van karakterisering

- **die liggaam**: (is die karakter jonk, oud, vet, beseer…?)
- **die stem**: (skerp, diep, oud, kinderlik…?)
- **die gesig:** (klein oë, skewe mond, senuwee-spanning…?)
- **die houding**: (selfversekerd, senuweeagtig, onseker, in beheer…?)
- **die rekwisiete**: (bril, kroon, kierie, sigaret…?)

- **die kostuum**: (aandrok, pak, sweetpak, lappe…?)
- **die grimering**:(baard, veroudering, fantasie…?)

1. Skep van ‘n toneelstuk

- Lees weer die mite.
- Visualiseer jou karakter soos jy die storie lees.
- Skep ‘n kort toneelstukkie m.b.v. die volgende riglyne:

- deel die mite op in tonele.
- identifiseer die omgewing van elke toneel.
- identifiseer die storielyn .
- selekteer dialoog vir die karakters.
- stel ekstra dialoog voor vir die karakters en die ‘diere’ wat in die mite gebruik is.
- improviseer die tonele sonder ‘n teks .
- gebruik van die teks-dialoog vir die volgende oefening .
- dit is veronderstel om pret te wees – wees kreatief.
- neem kennis van rekwisiete, kostuums en grimering of maskers.
- voer die toneelstukkie op.

4.2.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- die stem en liggaam verbeeldingryk gebruik gedurende drama-oefeninge en –speletjies;
- gebruik maak van hand- of kostuumrekwisiete, poppespel, maskers of ander eksterne bronne om stories mee te vertel en karakters mee uit te beeld.

4.3 Dans: Opwarming[3]

4.3.1 KUNS EN KULTUUR

4.3.2 Graad 4

4.3.3 SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

4.3.4 Module 23

4.3.5 DANS: OPWARMING

4.3.5.1 Dans

Voordat jy enige van die aktiwiteite kan doen, moet jy jou liggaam opwarm. Die opwarmingsoefening sal verhoed dat jy gedurende die danse seerkry en sal die aktiwiteite makliker maak om uit te voer.

[3]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25083/1.1/>.

4.3.5.2 Aktiwiteit 1

4.3.5.3 Om op te warm en vaardigheid te ontwikkel [LU 1.1]

Dit sal makliker en meer pret wees as jy die opwarming met musiek doen. Moenie musiek kies wat te vinnig is nie.

Voorbereiding - staan met jou voete heupwydte van mekaar af, voete wys vorentoe, arms af.

- Dit is belangrik om jou liggaamslyn te behou om die spesifieke spiere wat opgewarm word te isoleer.
- Korrekte liggaamslyne sal beserings verhoed.
- Beweeg slegs die liggaamsdele en spiere soos voorgeskryf.

4.3.5.4 Asemhalingsoefening

- Haal asem in deur die neus vir vier tellings en lig die arms geleidelik sywaarts op.
- Strek jou ruggraat.
- Asem uit deur jou mond vir vier tellings en laat sak jou arms geleidelik.
- Herhaal asemhalingsoefening.
- Staan met jou voete heupwydte van mekaar af – knieë effens gebuig – arms af langs jou sye.

Kop- en nek - isolasies

- Staan met jou voete heupwydte van mekaar af, voete vorentoe, arm langs sye.
- Laat sak jou kop en beweeg dit dan van, kant tot kant (herhaal agt keer).
- Maak halfsirkels met jou kop van regs na links, dan links na regs (herhaal agt keer):

- moenie enige ander deel van jou liggaam beweeg nie.
- hou voete stewig op die vloer.
- moenie jou knieë sluit nie.



Figure 4.2

Skouer -isolasies

- Lig jou regterskouer, sak, lig dan jou linkerskouer, sak (herhaal agt keer).
- Draai regterskouer, dan linkerskouer (herhaal agt keer).
- Kombineer kop- en skoueroefeninge:

- kop op, af, regs, links, draai
- skouers op, af, draai
- herhaal agt keer

- Hou die res van jou liggaam stil.
- Probeer jou skouers so hoog as moontlik oplig sodat die strek effektief kan wees.

- Moenie jou kop beweeg nie; kyk vorentoe.

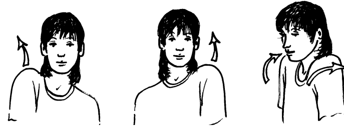


Figure 4.3

4.3.5.5 Armopwarming

- **Voorbereiding:** staan met jou voete heupwydte van mekaar af – arms langs sye – moenie jou knieë sluit nie – skouers vierkantig vorentoe – trek maagspiere in – hou boude in:

- ons gaan slegs die arms opwarm – moenie enige ander deel van jou liggaam beweeg nie;
- beheer die beweging van jou arms.

- Lig reguit arms op na die kante – skouerhoogte – en laat sak arms (herhaal agt keer).
- Lig arms reguit voor op – skouerhoogte – laat sak arms (herhaal agt keer).
- Kombineer armbewegings (herhaal agt keer).

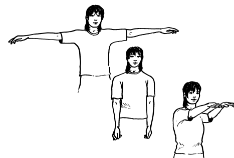


Figure 4.4

- Buig arms by die elmboog – vorentoe – en sak (herhaal agt keer).
- Lig arms vorentoe op – buig arms by die elmboë en maak arms reguit (herhaal agt keer).
- Kombineer armbewegings (herhaal agt keer).

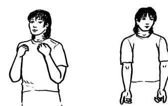


Figure 4.5

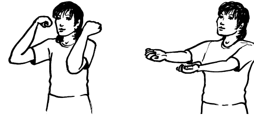


Figure 4.6

4.3.5.6 Bolyfopwarming

- **Voorbereiding:** staan regop – arms langs sye – knieë effens gebuig –maag in – boude in

- Maak seker jou heupe wys vorentoe.
- Moenie jou bene of heupe beweeg nie.
- Hou jou voete stewig op die vloer.

Buig jou bolyf na die regterkant – kyk vorentoe (herhaal agt keer).

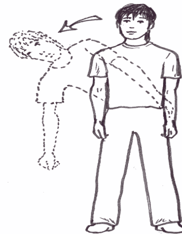


Figure 4.7

- Buig bolyf na links – kyk vorentoe (herhaal agt keer).
- Swaai jou bolyf van regs na links – begin beweging regop en beweeg afwaarts in 'n semi-sirkel – eindig weer regop links. (herhaal agt keer):

- beheer jou swaaie.
- hou jou balans.

Heupopwarming

- **Voorbereiding**: staan regop – voete heupwydte van mekaar af – hande op jou heupe:

- isoleer jou heupe.
- moenie enige ander deel van jou liggaam beweeg nie.
- hou bene en voete stil.

- Druk jou regterheup uit na die kant.
- Druk jou linkerheup uit na die kant.
- Herhaal agt keer.
- Roteer jou heupe van links na regs – volle sirkel (herhaal agt keer).
- Roteer jou heupe van regs na links – volle sirkel (herhaal agt keer).



Figure 4.8

Beenopwarming

- Stap op die plek in tyd met die musiek vir agt mate.
- Stap vorentoe vir vier mate.
- Stap agtertoe vir vier mate.
- Herhaal agt keer.
- Voeg beheerde armbewegings by soos uitgevoer in die armopwarming.
- Herhaal agt keer.

4.3.5.7 Quadricepsopwarming

- Bly op een plek en lig jou knieë om die beurt op en af.



Figure 4.9

- Herhaal agt keer:

- hou jou hande op jou heupe.
- hou jou maag in.
- hou jou liggaam regop.

4.3.5.8 Hampeesopwarming

- Tree na die regterkant – kyk vorentoe – lig linkerbeen op agter jou – buig jou knie.
- Tree na links – kyk vorentoe – lig jou regterbeen op agter jou – buig jou knie.
- Herhaal agt keer.

- Moenie vorentoe leun wanneer jy jou been agtertoe oplig nie.
- Hou jou liggaam te alle tye reguit.

Boudopwarming (Gluteus Maximus):

- **Voorbereiding**. Staan met jou voete heupwydte van mekaar af – arms langs sye.
- Buig jou knieë – druk jou boude uit na agter en leen effens vorentoe – lig jou arms vorentoe op.
- Maak jou bene reguit.
- Herhaal agt keer.

- Maak seker dat jou knieë in lyn is met jou tone wanneer jy jou bene buig.
- Hou jou hakke op die vloer.
- Moenie jou rug krom maak nie – hou jou rug reguit wanneer jy vorentoe leun.
- Hou jou kop in lyn met jou ruggraat.



Figure 4.10

Spronge:

- Voorbereiding: druk met jou hele voet, veral jou hakke, op die vloer.
- Dit sal jou die krag gee om in die lug te spring.
- Strek jou bene en voete.
- Hou jou skouers oop en vierkantig.
- Hou jou liggaam regop.

- Gebruik elke spier in die sool van jou voet.

- Werk van die hakke deur na die tone.
- Wanneer jy land moet jou tone eerste die grond raak.
- Sit stadig jou voet geleidelik neer totdat jou hak die grond raak.
- Buig jou knieë wanneer jy land.
- Spring vanaf twee voete.
- Buig knieë voordat jy spring.
- Maak knieë reguit soos jy opspring.
- Kom af op altwee voete met gebuigde knieë.
- Spring vorentoe, agtertoe, links, regs.
- Spring op die maat van die musiek.
- Spring van een voet na die ander.
- Kombinasie:

- spring vier keer op altwee voete
- spring twee keer op die regtervoet
- spring twee keer op die linkervoet
- spring vorentoe op alternatiewe voete (vier keer)
- spring agtertoe op al twee voete (vier keer)
- herhaal kombinasie agt keer

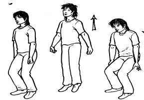


Figure 4.11

Voetopwarming:

- **Voorbereiding:** staan met voete heupwydte van mekaar af – liggaam regop –arms langs sye.
- Lig jou hakke stadig en laat sak (herhaal agt keer).
- Lig jou tone – hakke op die vloer – en laat sak (herhaal agt keer).
- Kombineer toon- en hakoefeninge om die beurt agt keer.

- Hou liggaam regop te alle tye.
- Hou jou balans.
- Hou jou kop op en kyk vorentoe – moenie afkyk nie, anders gaan jy vorentoe val!



Figure 4.12

4.3.6 Assessering

LEERUITKOMS 1: SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING

Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

- by die voorbereiding van die liggaam, met die leiding van die opvoeder opwarmings- en vaardigheidsontwikkelingsbewegings kan uitvoer, met die klem op die veilige gebruik van die liggaam, byvoorbeeld:

- by buigings die knieë in lyn bokant die tone;
- artikulering van die voete (toon-hakskeen-buiging) en kniebuiging by landing na ‘n sprong;
- goeie houding deurgaans.

4.4 Dans: Die baldans[4]

4.4.1 KUNS EN KULTUUR

4.4.2 Graad 4

4.4.3 SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

4.4.4 Module 24

4.4.5 DANS: DIE BALDANS

4.4.5.1 DIE BALDANS, AFKOELING EN STREKKING

4.4.5.2 Aktiwiteit 1

4.4.5.3 Om rekwisiete te gebruik om danse te skep: die baldans [LU 1.2]

Na die opwarming kan die beweging van die hele liggaam demonstreer word. Daar is vyf basiese liggaamsaktiwiteite:

beweging (van een ruimte na ‘n ander);

draai (om om ‘n middelpunt te beweeg);

elevasie (om na ‘n hoër vlak te beweeg);

gebare (beweging van die hande, kop of liggaam om ‘n idee of emosie uit te druk of te beklemtoon);

gewigsverskuiwing (om liggaamsgewig van een punt na ‘n ander te verskuif);

Hou hierdie aktiwiteite in gedagte wanneer die oefening gedoen word.

Huiswerk

Bring ‘n bal klas toe.

Eksperimenteer by die huis met verskillende bewegings wat jy met ‘n bal kan doen.

Selekteer ‘n stuk musiek om jou dans te begelei – soek liedjies met die woorde “ball”, “bounce”, “jump”, ens. daarin.

Wenke om jou baldans te help skep:

hou die bal met albei hande vas;

loop, hardloop, beweeg, draai, spring met die bal;

lig en laat sak die bal op verskillende vlakke (hoog, middel, laag) terwyl jy beweeg;

kombineer armbewegings met die bal deur in verskillende rigtings en op verskillende maniere te beweeg;

hou die bal in een hand terwyl jy jou bewegings uitvoer;

plaas die bal op die vloer en beweeg om die bal;

[4] This content is available online at <http://cnx.org/content/m25090/1.1/>.

sit jou voet op die bal en probeer beweeg;
selekteer bewegings uit jou eksperimenteringsoefening en kombineer dit om ‘n kort danssekwens met die bal te skep;
wees kreatief! – probeer dink aan interessante bewegings om met die jou bal uit te voer;
oefen en voer jou dans op vir die res van die klas.

4.4.5.4

4.4.5.5 Aktiwiteit 2

4.4.5.6 Om die spiere af te koel en te strek na afloop van oefening [LU 2.3]

Dit is belangrik dat jy jou spiere strek na elke klas. Indien jy nie strek nie, sal jou spiere die volgende dag, styf en seer voel. Kies stadige, rustige musiek.
Asemhalingsoefening:
Staan met voete heupwydte van mekaar af, arms langs sye.
Haal asem in deur die neus terwyl jy jou arms bo jou kop lig.
Asem uit deur jou mond, laat sak arms en buig knieë terselfdertyd.
Herhaal vier keer.
Nekstrek :
Lig regterarm reguit bo kop, sit arm oor kop, raak die linkerkant van jou kop met jou regterhand.
Trek jou kop stadig na jou regterskouer en laat sak jou linkerskouer.
Herhaal aan die linkerkant.



Figure 4.13

Armstrek: neem jou regterarm oor jou bors en met die linkerhand trek die arm na jou liggaam toe – herhaal aan die linkerkant.



Figure 4.14

Rugstrek: buig knieë (knieë en voete wys vorentoe – leun vorentoe en plaas hande op jou knieë – strek rug op (soos ‘n kat) en laat sak (herhaal vier keer).

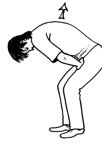


Figure 4.15

Liggaamstrek:
Staan met voete heupwydte van mekaar af – knieë effens gebuig – arms langs sye.
Strek op na die plafon met jou arms – strek hele liggaam na bo.
Staan op jou tone as jy strek.
Ontspan na 'n hurkposisie in die laevlak.
Herhaal vier keer.



Figure 4.16

Hampees- en kuitstrek:
Hou hande op die vloer.
Maak bene reguit.
Hou bolyf vorentoe gebuig – kop af.
Hou strek vir agt tellings.



Figure 4.17

Herstel :
Krul stadig op – kop kom laaste op.
Skud alle ledemate.
Buig na jou opvoeder om dankie te sê vir die klas.

4.4.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

1.1 onder leiding van die onderwyser 'n opwarmings- en vaardigheidsbou-ritueel kan volg om die liggaam voor te berei, met spesiale aandag aan veilige gebruik van die liggaam, bv. knieë in lyn met die tone wanneer gebuk word; artikulasie (toon-hak-buig) van die voete en die buig van die knieë met landing na 'n sprong; goeie liggaamshouding ten alle tye;

1.2 blikkies, klippies, koerante, materiale, stoele, balle en 'n groot verskeidenheid van voorwerpe/rekwisiete kan gebruik om te improviseer en bewegingsreekse te komponeer.

4.5 Visuele Kuns: 'n Dieremasker[5]

4.5.1 KUNS EN KULTUUR

4.5.2 Graad 4

4.5.3 SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

4.5.4 Module 25

4.5.5 VISUELE KUNS: 'N DIEREMASKER

4.5.5.1 'N DIEREMASKER

4.5.5.2 Aktiwiteit 1

4.5.5.3 Om die konsepte dinamika en kontras te verstaan [LU 1.11]

In die vorige modules het jy geleer wat **kleur, lyn, toonwaardes, vorm** en **ruimte** is.

In hierdie module sal daar na **kontras** (teenoorgesteldes) gekyk word.

STAP 1

Die elemente van kontraste is die volgende:
Kleur
Lyn
Toonwaardes
Vorm
Ruimte

4.5.5.4 STAP 2

Soek nou voorbeelde van prentjies in ou tydskrifte vir ten minste een voorbeeld van kontras by elke formele element soos hierbo en plak dit in jou leerderjoernaal.

[5]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25097/1.1/>.

4.5.5.5 Aktiwiteit 2

4.5.5.6 Om 'n dieremasker te ontwerp [LU 1.11]

Voor jy met die beplanning van jou dieremasker begin, laat jou opvoeder eers die inligting omtrent maskers aan die klas verduidelik.

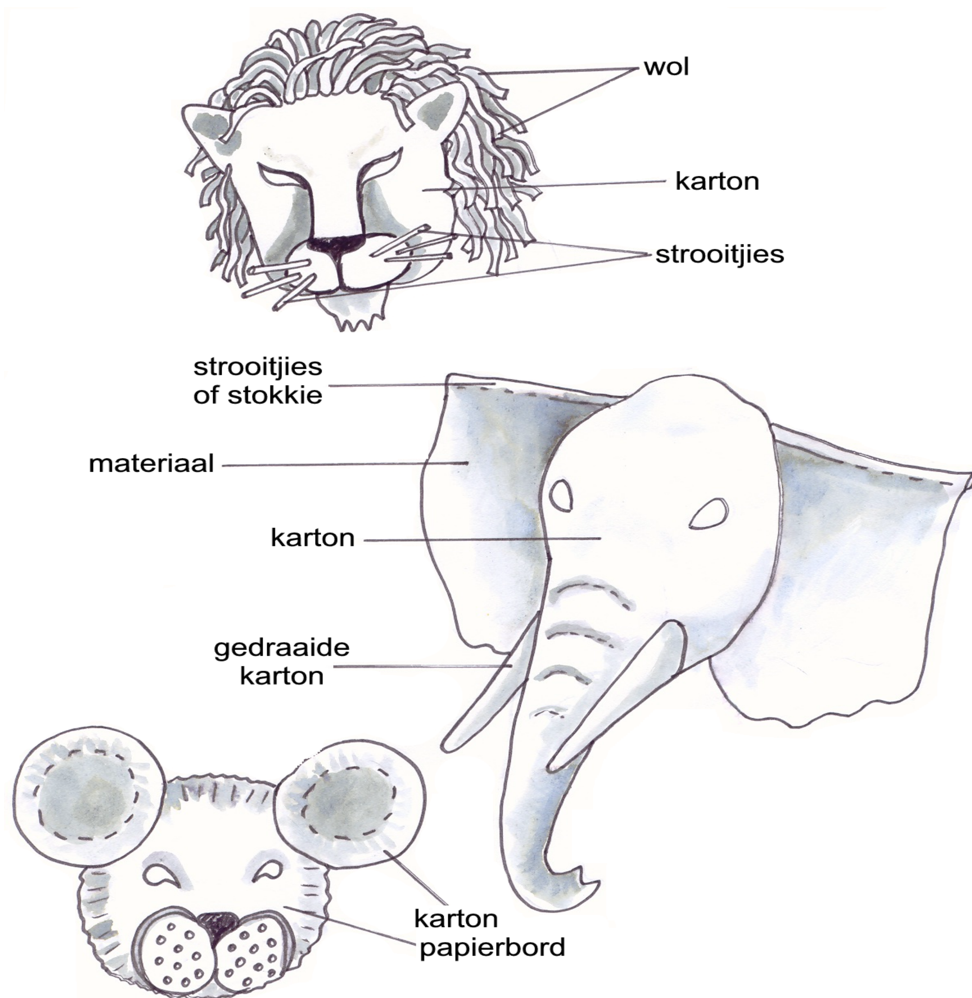


Figure 4.18

Besluit eers watter dier jy wil uitbeeld. Navorsing moet dan gedoen word oor daardie dier: prentjies kan versamel word en in jou leerderjoernaal geplak of geteken word. Wanneer jy genoeg bronnemateriaal versamel het, kan die beplanning van die masker op papier begin.

BELANGRIK: Daar moet onthou word dat elke dier kenmerkende eienskappe het. Identifiseer dus eers die spesifieke dier wat jy gekies het se kenmerke, byvoorbeeld 'n leeu se maanhare, 'n olifant se slurp, tande en ore, 'n padda se breë bek en uitpeuloë, 'n renoster se horing, ensovoorts.

4.5.5.7 Aktiwiteit 3

4.5.5.8 Om 'n dieremasker van afvalmateriale te maak [LU 1.10]

Vir jou om te versamel:

Riffelkarton of papierborde/ afvalmateriale soos botteldoppies, kurk, moertjies, wasgoedpennetjies, blare, sade, hessian, plastiekbotteltjies, gedroogde blomme, bene, katoen, eierhouers, polistireen, draad, gesnipperde papier, dele van ou speelgoed, wol, saagsels, skulpe, staalwol, vere, verpakkingsmateriaal, pypskoonmakers, ensovoorts.

STAP 1

Die basis is riffelkarton, 'n veelsydige materiaal aangesien dit maklik gerond kan word. Baie interessante effekte kan ook verkry word deur die riffelkant met die gladde kant af te wissel vir gladde en growwe tekstuurkontraste. Die riffellyne kan horisontaal en vertikaal vir afwisseling gekombineer word. (As alternatief kan 'n papierbord as basis gebruik word.)

Hou eers die vorm, riffelkarton of papierbord voor jou gesig sodat 'n maat die posisie van jou oë met 'n potlood kan merk. Daarna kan jy die beplanningskets van die vorige aktiwiteit oorteken met pastelle, waskryte of verf.

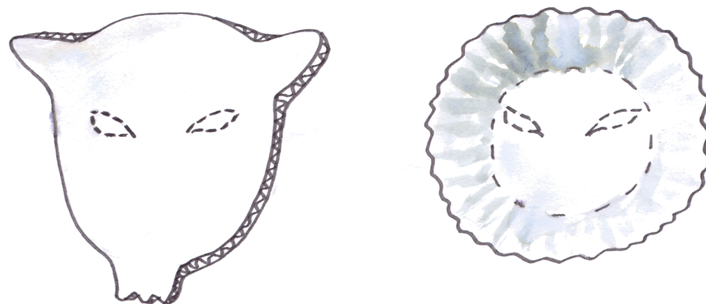


Figure 4.19

STAP 2

Noudat die basis voltooi is, kan daar na die dier se spesifieke kenmerke gekyk word: neus/snoet, ore, snorhare, bek, tande, horings, ensovoorts. Hierdie fisiese eienskappe moet jy dan met 'n verskeidenheid afvalmateriale aanbring. So kan snorbaarde met pypskoonmakers geskep word, 'n snoet met 'n swartgeverfde botteldoppie, gesnipperde papier vir maanhare – die lys is oneindig. Kyk hoe kreatief en oorspronklik jy kan wees!

Onthou die tabel wat julle in Aktiwiteit 1 voltooi het – julle moet soveel moontlike kontraste probeer skep op die masker deur middel van kleur, lyn, toonwaarde, vorm, ruimte en tekstuur.



Figure 4.20

STAP 3

Na die versiering van die masker, moet twee gaatjies aan weerskante van die masker gemaak word. Rek of tou kan gebruik word om tussen die twee gaatjies te span sodat die masker op jou kop bly. Anders kan jy die masker bloot met die hand voor jou gesig hou tydens ‘n opvoering.

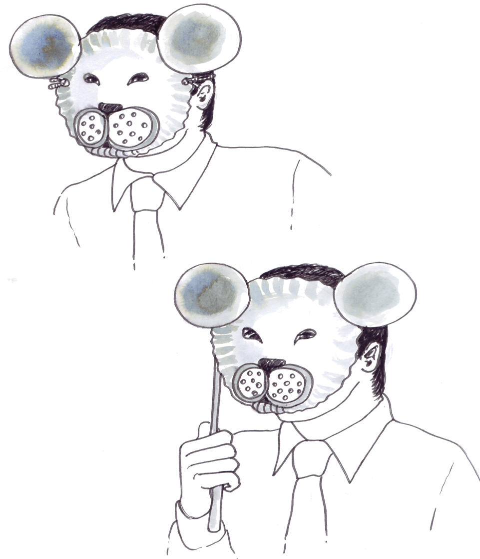


Figure 4.21

4.5.5.9 Aktiwiteit 4

4.5.5.10 Om die dieremasker in die klas te gebruik[LU 1.11]

Jy gaan nou die geleentheid kry om jou masker aan die klas te vertoon. Probeer om soos jou dier te beweeg en ook geluide soos jou dier te maak terwyl jy die masker dra.

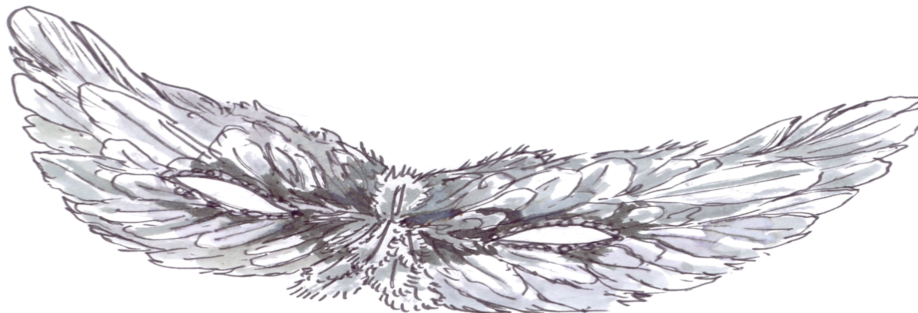


Figure 4.22

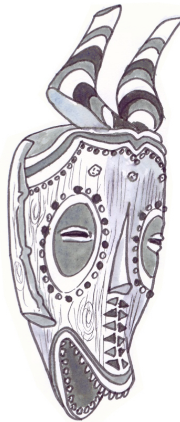


Figure 4.23

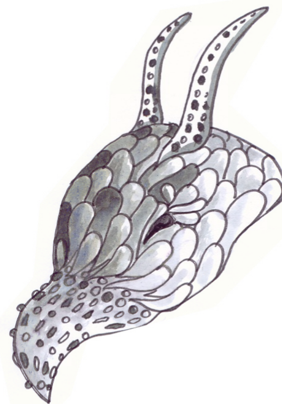


Figure 4.24

4.5.6 Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

maskers en kunsvlyt, artefakte, kostuums, collages of poppe kan maak deur van natuurlike, afval- of gevonde materiale gebruik te maak;

1.11 kunswerke kan maak en deel om beplanning en vaardige gebruik van ontwerpelemente te demonstreer tydens die maak van maskers gegrond op verskeie natuurgode afkomstig van verskillende kulture; die

basiese formele elemente en tegnieke van twee-dimensionele kuns (teken en skilder) verken; toonwaardes kan identifiseer en primêre, sekondêre en tersiêre kleure kan meng; vorm in ruimte in drie-dimensionele werk (modelbou en kleiwerk) kan weergee.

4.6 Musiek: Jou eie musiek[6]

KUNS EN KULTUUR

Graad 4

SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

Module 26

MUSIEK: JOU EIE MUSIEK

JOU EIE MUSIEK

Aktiwiteit 1

Om jou eie instrumente te maak [LU 1.8]

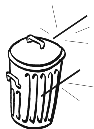


Figure 4.25

Wat word van my verwag?

Die eindproduk moet klank kan produseer (maak), anders is dit nie 'n instrument nie!

Gebruik enige beskikbare of afvalprodukte – blikke, stokkies, papierborde, klippe, leë toiletrolle, skulpies, koeldrankdoppies, koperpypies, droë bone en spykers is maar enkele voorbeelde!

MOET NIE ENIGIETS AANKOOP NIE.

Eksperimenteer met KLANK:

Watter tegnieke kan ek gebruik?

(skud, kap, skraap, ens.)

Hoe kan ek die klank verander? (hoog/laag; hard/sag; helder/gedemp)

Voorbeeld 1



Figure 4.26

Gebruik twee potlode as **ritmestokkies**. Tik die potlode/stokkies teen mekaar en maak jou eie afleiding van hoe die klank verander.

Sal dikker stokkies dieselfde klink as dunner stokkies? ....

[6]This content is available online at <http://cnx.org/content/m25099/1.1/>.

Hoe verskil die klank? ....
Sal die klank verander as jy die stokkie op verskillende plekke tik? ....
Hoe verskil die klank as jy dit op die punt tik teenoor wanneer jy dit in die middel tik?
....
Voorbeeld 2



Figure 4.27

'n Leë blikkie met plastiek deksel
Hoe kan jy die blikkie gebruik as die volgende instrumente?
Trom..
Marakka...
Hoe kan jy die klank verander by elk van hierdie instrumente?
Marakka ....
Trom ....
Nog moontlikhede:

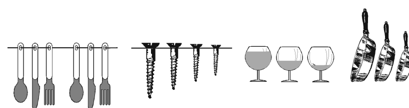


Figure 4.28

Kyk om jou rond! Wat kan gebruik word om klank mee te produseer?
Jy kan bykans elke voorwerp waaraan jy raak, gebruik!
Wees oorspronklik!
Aktiwiteit 2
Om te onderskei tussen klank en stilte [LU 1.6, 1.7]
Die opvoeder sal naamspeletjies met julle speel.
Voltooi die volgende deur jou naam daarna in Morsekode by te voeg.

Wat is jou naam. [U+25AC] [U+F0B7] [U+F0B7] [U+25AC] [U+25AC] [U+25AC] [U+25AC]	**is my naam.**4

Table 4.1

As ons 'n noot met stilte vervang, noem ons dit 'n .

	Voltooi:	
	Skryf die note oor in Morsekode:	Wat word die note genoem:

Table 4.2

Aktiwiteit 3

Om te onderskei tussen hoog en laag [LU 1.7, 1.9]

Toonhoogte beteken hoe hoog of laag 'n noot is

Voltooi die volgende:

Jan is my naam. [U+25AC] [U+F0B7] [U+F0B7] [U+25AC] [U+25AC] [U+25AC] [U+25AC]	Wat is jou naam ?

Table 4.3

Skryf nou jou naam neer soos wat dit gesê word – onderskei tussen hoog en laag:

Voorbeeld:

Ger – da [U+25AC] [U+25AC]	of	Ger – da [U+25AC] [U+25AC]	of	Ger – da [U+25AC] [U+25AC]

Table 4.4

....

Speletjie :

Plak hier die twee patrone wat jy moet oefen en voordra:

Skryf jou **eie patroon** neer in Morsekode of notasie

Aktiwiteit 4

Om ‘n klankstuk te skep [LU 1.6, 1.7, 1.9]

Lees die volgende volksverhaal uit Nigerië:

Die storie van Donderweer en Weerlig



Figure 4.29

Lank gelede het Donderweer en Weerlig op die aarde tussen die mense gewoon. Donderweer en Weerlig was skape. Donderweer was die ma en Weerlig, haar seun, ‘n ram.

Hierdie twee diere was nie gewild onder die mense nie, aangesien Weerlig graag skoor gesoek het met die mense. Sodra hulle hom teengaan, het hy kwaad geword en alles afgebrand wat voor hom kom, selfs hutte en groot bome.Hy het dikwels die oeste op die plase vernietig en soms is selfs mense wat in sy pad gestaan het, ook so gestraf.

Wanneer Donderweer agtergekom het dat Weerlig hom so gedra, het sy so hard as wat sy kon op hom geskree – dit was baie, baie, baie hard! Die bure was natuurlik elke keer erg ontsteld: eerstens oor die skade wat deur Weerlig veroorsaak is en tweedens oor die ondraaglike lawaai van sy ma wat altyd op sy uitbarstings gevolg het.

Die inwoners van die dorp het gereeld by die koning gekla, totdat hy die twee uiteindelik weggestuur het na die uithoeke van die dorp met die opdrag dat hulle nie meer met die inwoners van die dorp kontak mag hê nie.

Dit het egter nie gehelp nie, aangesien Weerlig nog steeds die mense kon sien rondloop in die dorp se strate en so kon aanhou skoor soek.

Die koning het die twee weer ontbied en vir hulle gesê:

“Ek het julle baie kanse op ‘n beter lewe gegee, maar ek kan sien dat dit tevergeefs is. Julle sal van nou af weggaan uit ons dorpie en in die wildernis gaan bly. Ons wil julle nooit weer hier sien nie!”

Donderweer en Weerlig kon nie anders as om die koning te gehoorsaam nie en berus in die koning se beslissing. Hulle het wel die dorpie verlaat , maar hulle was kwaad vir die inwoners.

Daar het egter nog baie moeilikheid op die inwoners van die dorp gewag!

Weerlig was so kwaad omdat hy verban is, dat hy die hele bos aan die brand gesteek het. Aangesien dit baie droog was, het die vlamme versprei na die naburige klein plasies en selfs tot by sommige hutte. Die

mense het weer eens gewanhoop. Hulle het die ma se magtige stem gehoor in haar poging om hom te keer, maar soos altyd was dit te laat, aangesien die skade reeds aangerig is.

Die koning het al sy raadslede bymekaar geroep en hulle raad gevra. Na 'n lang debat het hulle uiteindelik op 'n idee besluit. Hulle sou vir Donderweer en Weerlig heeltemal van die aarde af verban. Die twee moes bo in die hemelruim gaan woon. Die koning het dit dan ook so aan hulle bekend gemaak.

Donderweer en Weerlig is weggestuur om in die hemelruim te gaan woon waar hulle nie meer skade aan die mense kon aanrig nie. Of so het die mense gehoop! Maar dinge het nie heeltemal so uitgewerk nie.

Weerlig verloor nog steeds sy humeur van tyd tot tyd en kan dit nie weerstaan om vuur af aarde toe te stuur nie. Dan kan jy hoor hoe sy ma hom berispe met 'n harde gerommel.

Die klas verdeel in vier groepe: elke groep word deur 'n spesifieke simbool verteenwoordig. Dui aan in watter groep jy is.

Donderweer



Figure 4.30

Weerlig en vuur



Figure 4.31

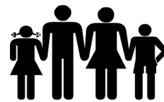


Figure 4.32

Mense

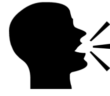


Figure 4.33

Koning
My patroon:
....
Gebruik nou die simbole om die verhaal te vertel.

Sodra julle die verhaal in musiek ken, kan julle weer die verhaal lees en besluit waar julle hard of sag moet speel. Hoe verder Donderweer en Weerlig weg gestuur word, hoe sagter sal die klank wees; hoe kwater die mense raak hoe harder sal die klank wees! Maak gebruik van die afkortings wat hieronder gegee word en voeg dit by.

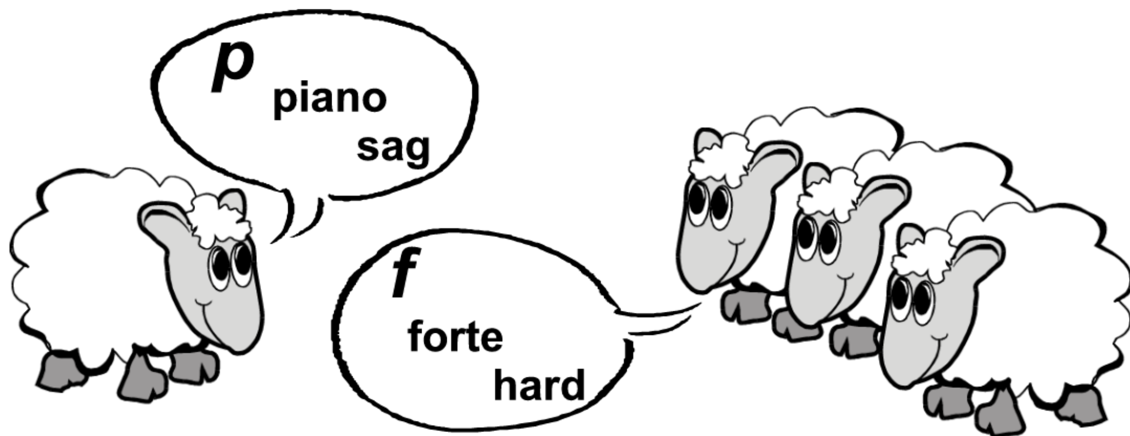


Figure 4.34

pp = **baie sag**
ff = **baie hard**
mp = **matig sag**
mf = **matig hard**
Assessering

LEERUITKOMS 1:SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERING Die leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

1.6 die stem, liggaam, klank voorwerpe en self vervaardigde instrumente gebruik om klank en stilte te ondersoek wat verband hou met stap, hardloop en huppel nootwaardes, en sodoende ritmes ondersoek en klankstukke skep;

1.7 ‘n kort ritmiese patroon bestaande uit kwartnote, kwartruste, halfnote en halfruste kan komponeer en voordra m.b.v. liggaamsperkussie;

- ‘n eenvoudige blaasinstrument (soos Kazoo of Tsikona/Dinaka fluit), of slaginstrument (soos marakkas/ratel/skudkoker) met verskillende timbres kan maak;

1.9 die stem, klank voorwerpe en natuurlike instrumente gebruik om melodieë te skep en aan te bied wat verskille in toonhoogte en nootwaardes demonstreer.

Attributions

Collection: *Kuns en Kultuur Graad 4*
Edited by: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/col11088/1.1/
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Visuele Kuns: Kleur"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25018/1.1/
Pages: 1-5
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Musiek"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25056/1.1/
Pages: 5-12
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Drama"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m24979/1.1/
Pages: 12-13
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Dans: Beweging"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25059/1.1/
Pages: 13-18
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Musiek: Ritmiese Patrone"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m24988/1.1/
Pages: 19-23
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Musiek: Begelei 'n lied"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m24989/1.1/
Pages: 24-26
Copyright: Siyavula Uploaders
License: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Module: "Musiek: Skep 'n klankstuk"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25061/1.1/
Pages: 26-32

Module: "Drama: Kreatiewe Fantasie"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25023/1.1/
Pages: 32-34

Module: "Dans"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25028/1.1/
Pages: 35-41

Module: "Visuele Kuns"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25029/1.1/
Pages: 41-46

Module: "Dans: Opwarming"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25035/1.1/
Pages: 47-51

Module: "Dans: Ballet"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25062/1.1/
Pages: 51-58

Module: "Dans: Afkoeling en Strekking"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25036/1.1/
Pages: 59-63

Module: "Visuele Kuns: Vorm en Ruimte"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m26020/1.1/
Pages: 63-67

Module: "Musiek: Klawerbordinstrumente"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m26021/1.1/
Pages: 67-72

Module: "Musiek: Strykinstrumente"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25039/1.1/
Pages: 72-75

Module: "Musiek: Blaasinstrumente"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25041/1.1/
Pages: 75-79

Module: "Musiek: Slaginstrumente"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25045/1.1/
Pages: 80-83

Module: "Musiek: Toets jou kennis"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m26022/1.1/
Pages: 83-90

Module: "Drama: Kreatiewe Fantasie"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25051/1.1/
Pages: 91-92

Module: "Drama: Opwarming"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m26023/1.1/
Pages: 93-95

Module: "Drama: Ons speel toneel"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25052/1.1/
Pages: 95-98

Module: "Dans: Opwarming"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25083/1.1/
Pages: 98-105

Module: "Dans: Die baldans"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25090/1.1/
Pages: 105-108

Module: "Visuele Kuns: 'n Dieremasker"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25097/1.1/
Pages: 108-114

Module: "Musiek: Jou eie musiek"
By: Siyavula Uploaders
URL: http://cnx.org/content/m25099/1.1/
Pages: 114-120

About Connexions

Since 1999, Connexions has been pioneering a global system where anyone can create course materials and make them fully accessible and easily reusable free of charge. We are a Web-based authoring, teaching and learning environment open to anyone interested in education, including students, teachers, professors and lifelong learners. We connect ideas and facilitate educational communities.

Connexions's modular, interactive courses are in use worldwide by universities, community colleges, K-12 schools, distance learners, and lifelong learners. Connexions materials are in many languages, including English, Spanish, Chinese, Japanese, Italian, Vietnamese, French, Portuguese, and Thai. Connexions is part of an exciting new information distribution system that allows for **Print on Demand Books**. Connexions has partnered with innovative on-demand publisher QOOP to accelerate the delivery of printed course materials and textbooks into classrooms worldwide at lower prices than traditional academic publishers.